'94新作ゲームソフト最新カタログ 全130本一挙掲載！

GAME ぴあ

TVゲーム／アミューズメントスペース／マルチメディア

ゲームぴあ

Vol. 5

特集◎第2世代のVR

バーチャルリアリティ

TVゲーム
パーソナルコンピュータ
アーケードマシンetc.

セガVRゲームセレクション

寺沢武一インタビュー
「デジタルコミックスの先駆者」

USA 先端VR事情
「次世代VRのパースペクティブ」

機種別最新ゲームカタログ

年末年始スペシャル

- ゲーム環境グレードアップ大作戦
- ゲームぴあMAP<東京><大阪>
- プレゼント付き『ゲームぴあパノラマ館』

pia mooks 880YEN

PIONEER®

リアル映像&ライブ・サウンド、そしてインタラクティブ性。いまだ体験したことのない感動と興奮が、ここにあります。

ハイクオリティな映像と迫力あふれるサウンドを、ゲームや映画、図鑑などにおいて、自在に操れる。それが、レーザーアクティブ。レーザーディスクの高画質・高音質とCD-ROMのインタラクティブ性が融合した先進のメディアです。人間の感性や情感にダイレクトに訴えてくる美しさと臨場感。レーザーアクティブは、あなたのエンターテインメントの領域を一気に広げていきます。

[レーザーアクティブ・ソフト、続々発売中 各9,800円(税抜)] S 3D視点による美しいCG映像と、RSS(ローランド・サウンド・スペース)3次元立体サウンドが生み出す、迫真のバーチャル・シューティングゲーム「ピラミッドパトロール」 S 主人公はあなた。あなただけのストーリーが楽しめる、インタラクティブ・ムービー「I WILL」 S 調べたい時代や場所に入り込んだように検索できる動画図鑑。エレクトロニック・パブリッシング「ザ・グレート・ピラミッド」 N 環境問題をクイズを通して理解する、インタラクティブ・クイズゲーム「クイズ エコノザウルス」

S はCLD-A100+PAC-S1、N はCLD-A100+PAC-N1でお楽しみいただけます。

LA、LD、CD、MEGA-CD、CD・ROM²など多彩なソフトが楽しめる。これは、アミューズメントを満載したマルチメディアです。

レーザーアクティブ対応プレーヤーCLD-A100は、各コントロールパックとの組み合わせで、下記のさまざまなソフトを楽しめます。また、カラオケパック〈別売:PAC-K1 標準価格20,000円(税別)〉を挿入すれば、マイクを接続してレーザーカラオケを、もちろん本体だけでもコンパチブルプレーヤーとして、LD、CDを再生できます。

※CD-ROMソフトの中には一部お楽しみいただけないものがあります。

MEGA LD

レーザーアクティブ
MEGA-LDパック
PAC-S1
コントロールパッド付属 NEW
標準価格39,000円(税別)

再生可能なソフト
LaserActive MEGA-LD (30cm) (20cm)
MEGA-CD
メガドライブ用ROMカートリッジ

LD ROM²

レーザーアクティブ
LD・ROM²パック
PAC-N1
コントロールパッド付属 NEW
標準価格39,000円(税別)

再生可能なソフト
LaserActive LD・ROM² (30cm) (20cm)
CD・ROM²
Super CD・ROM²
PCエンジン用ROMカード



レーザーアクティブ対応
CLDプレーヤー
CLD-A100 リモコン付属 NEW
標準価格89,800円(税別)
PAC-S1、PAC-N1いずれかとの組み合わせ標準価格128,800円(税別)

5Disc Compatible

パイオニア レーザーアクティブ、新登場。

LaserActive™

いよいよ、
レーザーディスク
レンタル開始!
映画300タイトル、
10月22日より。

時代は、レーザーディスク。
LASER DISC このマークは、レーザーディスクの統一マークです。
LASER DISC COMPACT disc DIGITAL AUDIO SR

●SR マーク付きの製品は、パイオニアの統一システムリモコン対応です。●LaserActive レーザーアクティブはパイオニアの商標です。●CXはCBSの商標です。
●パイオニアショールームへどうぞ。☞東京・目黒権之助坂「JR目黒駅」下車すぐです。
パイオニア株式会社

で操作できるのだ。



占いも、英会話も…。つきない楽しみ!

電子ブックソフト対応

1枚のCD-ROMに、辞書数冊分のデータが詰まっている電子ブックソフトに対応。辞書や語学、ホビー、レジャーなどのさまざまなジャンルに、なんと140タイトル以上。これさえあれば、いろんな情報が手の内だ。

※2. 電子ブックデコーダカートリッジ(別売)が必要です。





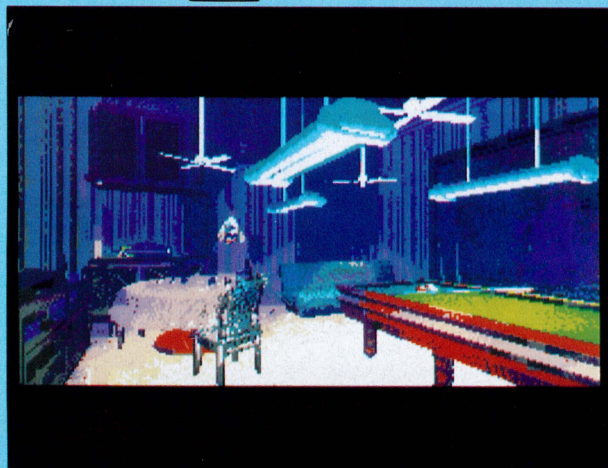


※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

Amusecation
遊んだ方が、わかりあえるね。

電子ブック
デコーダカートリッジ
RG-ED1 標準価格9,900円(税別)
＊適応機種／当社製WONDERMEGA
〈RG-M1〉および〈RG-M2〉

驚嘆のV.R.(ヴァーチャル・リアリティー)体験ゲーム。この新感覚も、ワンダーメガなら迫力倍増。



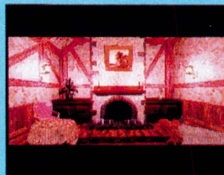
夢見館の物語

●メディア／CD-ROM●メーカー／セガ
●ジャンル／バーチャル・シネマ●発売／12月●価格／¥7,800(税別)

光る蝶が舞う満月の夜、何かが起こる…

特殊CG技術を駆使し、実寸の建築図面を用意した上で描き出された幻想的な洋館…。総ポリゴン数100万以上、完全ステレオPCM再生、360°連続展開される超美麗な映像は、未曾有の仮想現実感を約束する!

©1993 SEGA







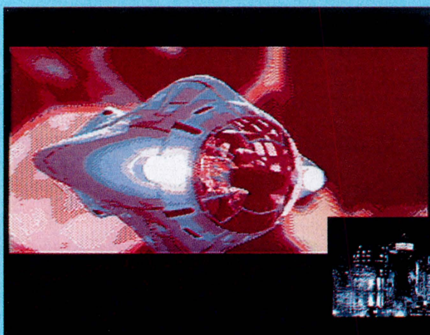


ナイトトラップ

●メディア／CD-ROM(CD2枚組)●メーカー／セガ
●ジャンル／バーチャル・シネマ●発売／11月●価格／¥8,800(税別)

湖畔の別荘に仕掛けられた様々な罠を使って、事件に巻き込まれた5人の美少女を守れ! 90分もの実写取り込み動画で展開する、インタラクティブ・サスペンス・シネマがいよいよ登場だ!

©1992 Digital Pictures, Inc.／©1993 SEGA



マイクロコズム

●メディア／CD-ROM●メーカー／ビクターエンタテイメント
●ジャンル／3Dシューティング●発売／'94年1月●予価／¥8,800(税別)

全編にシグノス社の誇るフラクタルエンジンを使用し、血管・肺などの人体内をリアルに描写。俳優の演技とCGの融合した映像も圧巻。脳内に注入されたマシンを破壊せよ!









ワンダーメガは、メガCDとメガドライブ用カートリッジで、ゲームが楽しめます。

日本ビクター株式会社

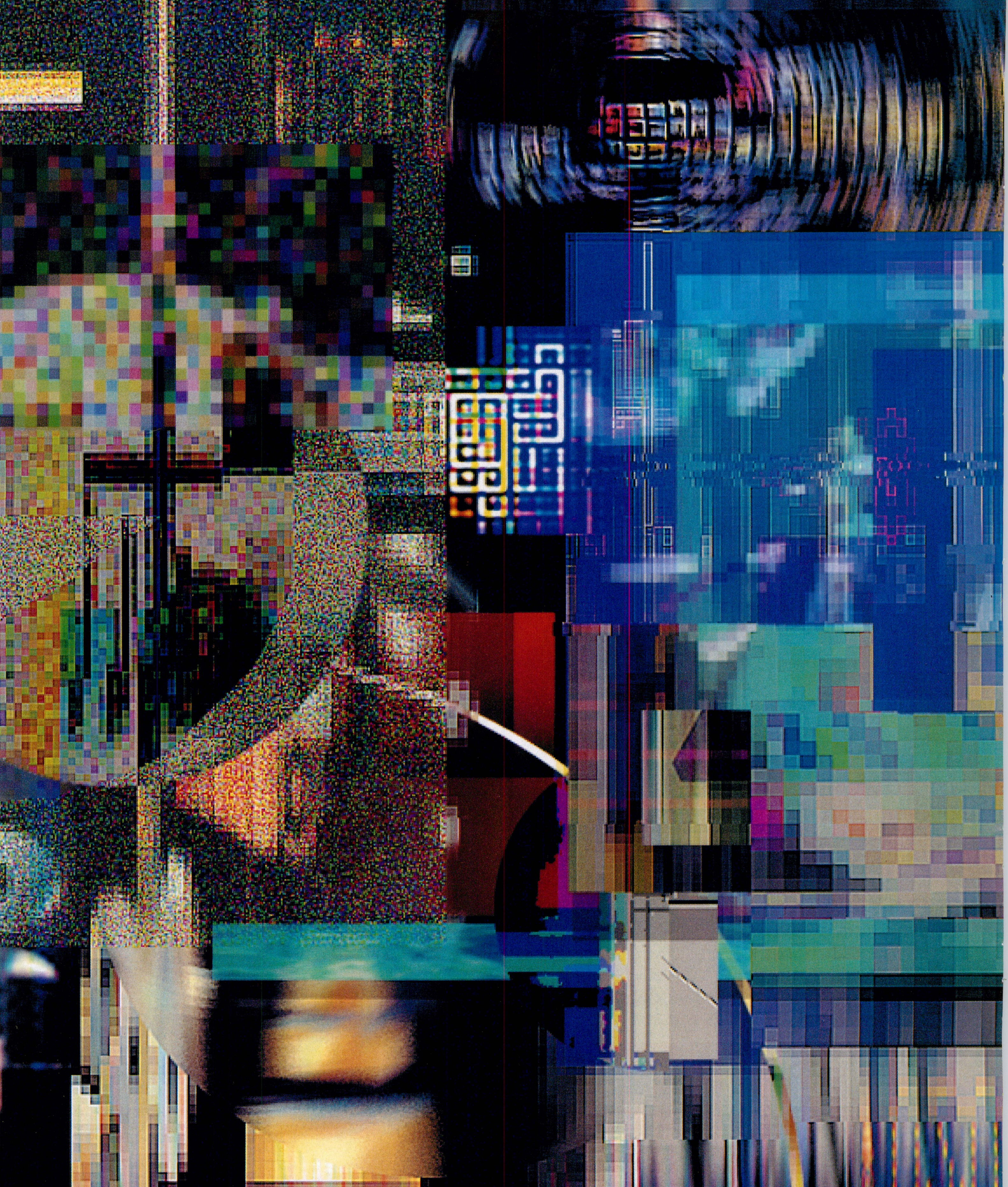
…RG係へ。

CONTENTS

SPECIAL EDITION ＃1

第2世代のVR バーチャルリアリティ

SPECIAL EDITION ＃2



Computer Graphics 近藤佐千子

HUMAN CREATIVE SCHOOL

コンピュータゲームクリエイターへの道

次世代遊戯の扉を開く。

学校案内無料送付

空想と創造の夢の扉を開く、HCS……

どんな事が好きなのか、どんな事をしたいのか、問い掛けてみてください。あなたの心に。…… その答えにクリエイティブな情熱が溢れていたら、夢への扉がここにあります。コンピュータゲーム制作には欠かせない、アセンブリ言語、C言語、CG、コンピュータサウンド、初めて聞く言葉や、初めて触れる機材やキーボード。戸惑いすら感じるそんな未知の技術や知識も、やがてあなたの夢をカタチにする力に変わる。HCSはあなたが抱いた情熱に創造力を与えるコンピュータ総合芸術学校です。



'94年度生徒募集中

ヒューマンクリエイティブスクール(HCS)

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12 ☎0422-23-1111

学校説明会

- 開催日・1月23日(日)/2月27日(日)
- 時　間・受付正午
- 場　所・本校にて

※詳しくは、お電話でお問い合わせ下さい。

■募集定員　200名

■カリキュラム

●初年度

6502アセンブリ・プログラミング、C言語プログラミング、ゲーム・グラフィクス、ゲーム・プランニング、コンピュータ・サウンド、ゲーム・プログラミング、映像制作工程論、ソフトウェア概論、OSゲーム数字、システム工学概論、ハードウェア概論

●2年度

コンピュータ英語(必修)、ゲーム制作実習(必修)

★デザイン課程(選択) ー映像制作ー

CG実技(2D、3Dのモデリング、レンダリング他)映像美術(動画技術、原画技術、背景美術)、映像情報基礎論、映像芸術概論(シナリオ、演出、演技)CG映像制作実習

★サウンド課程(選択) ー音楽制作ー

サウンド・プログラミング、現代音楽理論、レコーディング基礎理論、音響効果実習、フィルム・ミュージック概論、音楽制作実習

★プログラム課程(選択) ー情報処理ー

68000アセンブリ・プログラミング、アドバンスト・プログラミング、マシン制御実習、C言語プログラミング応用

吉祥寺に制作現場と直結したゲームスクールがある。

ゲーム業界という言葉が社会に定着してから、10年余り経つのだろうか。しかし、まだまだ産業としては若い。それを証明する一例がゲーム業界で活躍するクリエイターになる方法が明確に見えていないことだ。ゲームクリエイターになる王道はあるのか。漠然としたこの疑問の解答が、吉祥寺にある。はたしていかなる方法なのか。以下本文。



ゲームクリエイターになる方法に正解はあるのか。



東京都武蔵野市、JR中央線吉祥寺駅から徒歩10分ほどのところに『ヒューマンクリエイティブスクール』（以下HCS）がある。HCSは四年前に世界で初めてゲームクリエイタースクールとして開校している。

『ゲーム業界はまだまだ変革期の真っ只中にあります。新しいハードが次々と発表されたりしています。この混乱はあと数年は続くでしょう。ようやく次の新世代のイメージが見え始めたかどうか、というのが今の状況です。まだこれが正解とは言えないですよ』

とHCS広報の中原さんは語ってくれた。

『そもそもHCSはゲームソフトメーカーであるヒューマン㈱の開発要員養成機関を作るという発想から誕生しました。それだけに開発現場に非常に近い。それだけ現場の変化が直接伝わってくる。日々講義の内容が変わっていく可能性もある訳です。ここで学んだことが卒業してから古くなっていて役に立たない、では意味がないですから』

講師陣はヒューマン株式会社の開発スタッフを中心に外部の専門家により構成されている。常に現場の動きに連動して変化していく学校ということだ。ではその変化の先の目標はどこにあるのか。『目標はいってみれば、無いですね。どこの世界にも完成はあり得ない。何かが完成したと思うと、次の瞬間に過去のものになってしまう。いつも時代の先を追いかけていないといけない。むしろよりよいものを求めていくプロセスの方が大事です』

さっき話に出て来た『次の新世代のイメージ』とは具体的にどういうことなのか。

『今までのゲーム業界では趣味の延長戦上でそのままゲームを作る人達が主流だった。そういう人達は一人のヒラメキでゲームを作ったり、ほとんどの部分を一人で作り上げたりしてきた。もうそういう時代ではないことは明らかです。ゲーム業界のマーケットも世界レベルに巨大化しビッグプロジェクトも増えてきた。クリエイター達にはプロとしての自覚とスタイルが求められています。仕事自体が大きくなったために、大勢の人間で効率よくクォリティの高いものを作り上げるシステムが必要になってきたのです。例えば一本の映画を作るには、監督とカメラマン、俳優達をはじめとする多くの専門家がチームを組む訳です。同じことがゲーム制作でも必要とされている。それに対応した人材も明確になってきました』

HCSでは、新世代ゲームクリエイター養成のためにかなり変わった講義もある。例えば『映像制作工程論』という講義では、基本的な映画演出技法を実例を見ながら講義する。例えば映画の教科書と言われるエイゼンシュテインの『戦艦ポチョムキン』を題材に『モンタージュ技法』の効果と方法を学ぶといったことが行われている。『システム工学』では複数の人間によるチーム内でアイデアを実現するシステムなどを学ぶ。

『ゲームもエンターテインメントという点では、映画やテレビ、舞台と変わらない。いわゆるゲームとしての面白さプラスアルファを作り出すには、表現への方法論を学ばなければならない。演技の勉強も必要です。広い意味でのエンターテインメントを作る、モノを作り上げる力が無ければゲームでも成功しません。やがてはこのスクールを卒業して映画監督やシナリオライターになる人が出てきても不思議ではない』

ゲームスクールではあるが、広い意味でのエンターテインメントクリエイタースクールがHCSである。あくまでゲームは表現の一手段でしかない。

このスクールからルーカスやスピルバーグが生まれる

これからこのスクールに入ってほしい人材像はどんな人でしょう。

『このスクールというよりもゲームクリエイターになって欲しい人間いう意味で答えると、何よりも必要なのは学ぶことへの貪欲さです。門戸自体は広くしています。学校での成績なんてあまり関係ないですから。個人のもつ可能性を大事にしたいし、やってみないとわからない部分も多い。なによりもやる気のある人が一番強い』

このスクールでは本当に幅広いことが講義されている。かならずしもゲームと直結しないような講義もある。それについていく以上の意欲が必要なのだ。門戸を広げるために新聞奨学生制度や学生の為の専用アパート、提携アパートも用意されている。

『2年間では本当に必要なことを全て学ぶことは不可能です。しかし、そのための土台、プロセスを身につけることは出来る。これを身につけることが出来れば、一流のゲームクリエイター、エンターテインメントクリエイターになることも可能だと思います。重ねて言いますが、日進月歩で進化していく様々なシステムに対応出来る柔軟性、意欲が大事なんです』

日々、時代の先を見て新陳代謝を繰り返すHCS。ゲームクリエイターになる王道はまだない。いや、これからもないだろう。だが、HCSはクリエイターが成長するための環境とプロセスを用意しようとしている。ここからルーカスやスピルバーグのような人材が出てくることも、そう遠い未来の話ではないだろう。

■お問い合わせ：ヒューマンクリエイティブスクール　〒180 東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12 ☎0422-23-1111

VIRTUAL REALITY: THE SECOND GENERATION

第2世代のVR

バーチャル リアリティ

赤いレーザー光のビームが、彼女の顔から首、肩から胸へ、さらには身体全体をなめまわすようにスキャンしていく。1999年、ライフスキャン社が開発したリアリティ・マシンは彼女の身体の全データを取り込み始め、20世紀の「デジタル・イヴ」の作成を開始した。いま行われている彼女・マギーのスキャニングによりイヴが完成すれば、これに先立って行われたアダムのデータといっしょに、「エデン」の最初の住人となるはずだ。そして今後、エデンへの移住希望者が急増すると予想されている。　　　　　　　　　　　　　（『デジタルエデン』より）



●「サイバーウエア」は、ありとあらゆる立体物を三次元データとして取り込む。レーザー光のスキャンによって、あらゆるオブジェや人間の立体形状もコンピュータ内に入り、デジタルデータとして保存、処理される。



●「サイバーウエア」でスキャンされた頭部データは戦慄を覚えるほどにリアルだ。モニターの中に移り住んだ人格が動き、話し始める日はそう遠くないだろう。写真提供:NHKエンタープライズ　協力:ジャパンテック・サービス株式会社

ⒸScott Fisher



●スコット・フィッシャーたちの作った、仮想動物の群れ集う、「メナジェリー」の世界。立体データとしてデジタル世界に棲息する動物たちは独自の自律的法則で動き、これを見る利用者がそれを追うと、それから勝手に逃れようとする。バーチャルな人工生態系は、なぜか親しい。

世界のデジタル化が済んだ時、また電話のベルが鳴る

●はっとり かつら
服部 桂

VRによって始まった世界のデータ化は、建築物、街を含む風景の描写を超え、徐々に世界全体を巨大なデジタル・スポンジのように吸い取り始めた。80年代後半から起こった第一期VRブームは、立体化したCGや音響、HMDやデータグローブといったインターフェイスによって、われわれの知る世界のリアリティがコンピュータの中に再現できる可能性を教えてくれた。

対象の構造データも取り込んだCGを使い、VRは利用者の視点に従って対象を構成し操作可能にし、風景の中を自由に歩き回れる仮想環境を作り出し、われわれをその中に連れ込んだのだ。

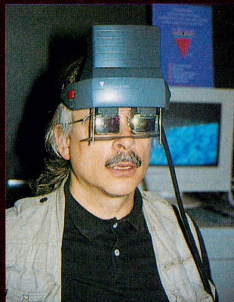
70年代にはMITで、コロラド州アスペンの街をインタラクティブなLDへとデータ化した、有名な「アスペン・ムービーマップ」が出現した。この仮想データ都市はその後、パリや世界の各都市をデータ化するプロジェクトへと続いていった。また、歴史的なモニュメントや遺跡をデジタルデータとして永久保存しようという計画もある。JPL(ジェット推進研究所)では、火星や金星のデータを使ったバーチャル惑星フライトを公開しているがボイジャーのデータなどをもとに、バーチャル太陽系を構築するプロジェクトが開始されていると言われる。

そしてVRによる世界のデジタル表現は、ついにはわれわれの肉体を含むすべての日常世界の表現も取り込もうと画策しはじめた。92年に公開された映画『バーチャル・ウォーズ』の主人公ジョーヴ・スミスは、身体を完全にデジタルデータ化し、ついには肉体を放棄し、ネットワークの中に移り住んでしまった。これをただのデジタル・ホラーとして片付けることはできない。

1991年にコロラド大学で開始されたビジブル・ヒューマン・プロジェクトは、デジタル・カダブラとしてテキサスの男性の身体を完全デジタル化し「デジタル・アダム」を作成しようとしている。身体の外面やCTやMRIで内部をスキャンされたアダムは、さらに冷凍されて厚さ1㎜ごとにスライスされ35枚のCD-ROMにデータ化されて今後の医学に役立てられようとしている。これは肉体の物理的なデータ・マッピングにすぎないが、この精度を極限まで上げていくことによって、人間の肉体の完全なデータが得られる可能性は否定できない。

実際、13年前に自然界で絶滅し、限られた研究所でのみ保存されている天然痘ウイルスは、そのDNA情報の完全な解析がもうすぐ完了し、ウイルス自体を永久に廃棄抹殺することが検討されている。次の時代に実現するだろう毎秒1兆回レベル(テラフロップス)を超える演算スピードを持つコンピュータがデジタル生命を対象とするようになれば、炭素ベース生物や世界モデルの完全なシミュレーションを行える可能性もある。











●VRをより強化する入出力デバイスの開発は、目覚ましい進歩を遂げている。特に最近はHMDの新しいモデルが市場に多く出されている。n－Visionやカイザー・エレクトロ・オプティックスなどから、高精細度のHMDが出され、日本でもソニー、オリンパス、セガなども新しい製品開発を行っている。最近発表されたヴァーチャル・ヴィジョン(左)はもっともポピュラーなデバイスとして普及する可能性を秘めている。また三次元の身体位置情報をセンスするデバイスがアセンション社のフロック・オブ・バーズやバイオ・コントロール・システムズ社などからも出されている。こうしたバーチャルリアリティ世界をサポートするためのデバイスは、いずれはコンピュータの一般的なツールとなる可能性を秘めている。

VIRTUAL REALITY

THE SECOND GENERATION

現在のVRはそこまで行かなくても、もう初期のシューティング・ゲームのような世界には飽きている。構造データをただコンピュータの中で表現するだけではなく、もっとどういう世界をその中に表現すべきかが問われているのだ。

最近は実際の物体や人間の動きを、より自然に取り込むポジションセンサーが実用化されている。また、HMDの開発も急激な変化をとげている。各社から高精度HMDが出され、日本からもセガ、オリンパス、ソニーなどから試作品の発表が相次いだ。

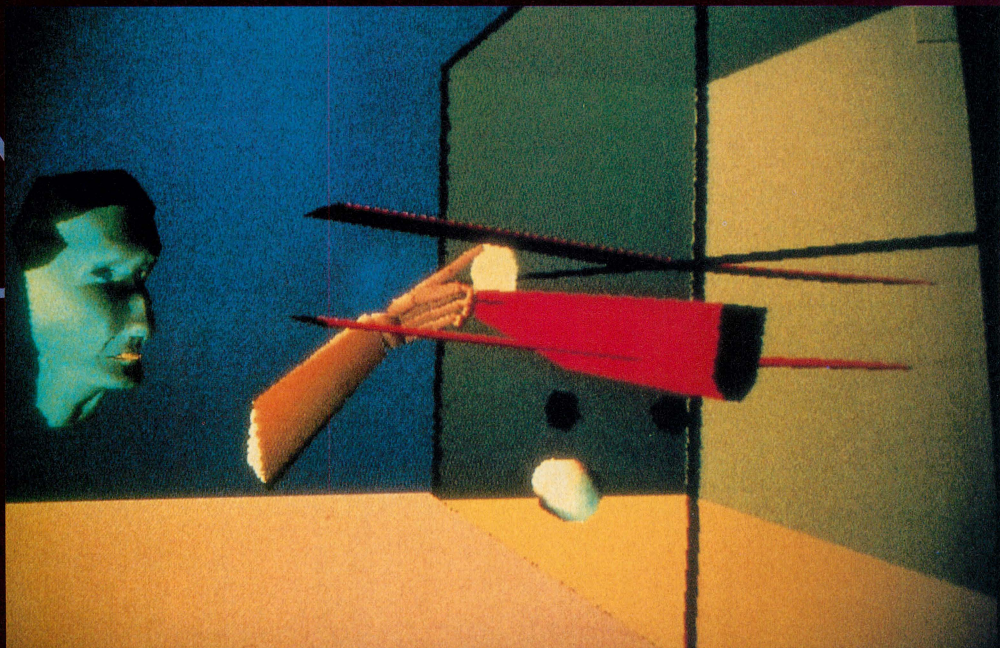
これからHMDが、コンピュータとのもっとも日常的なインターフェイス・デバイスとして使われる可能性は高い。

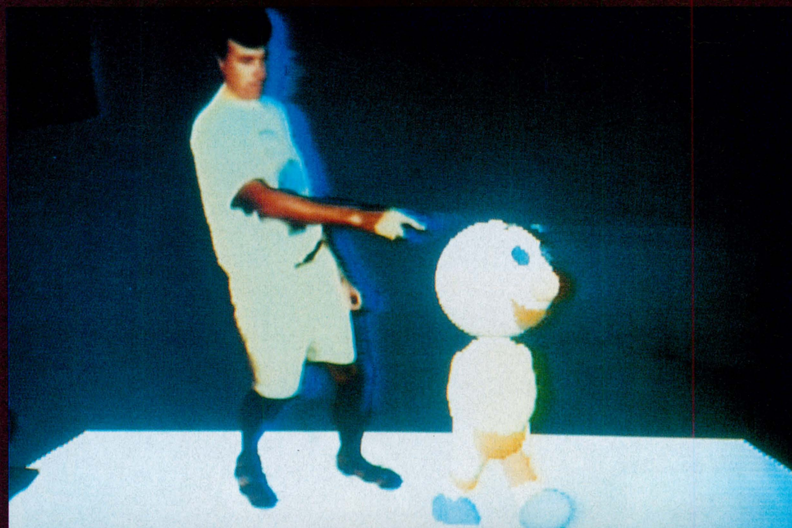
サイバースペースへの予感

またこうしたVR世界のもう一つの新しいトレンドは、ネットワーク化だ。コンピュータの中に単純な形で世界を表現して1対1のオペレーションを行っても、所詮は単純なコンピュータゲームの域を出ない。しかし、初期からVPLのRB2が目指したようなネットワークを介したVRによるコミュニケーションは、もっと豊かな世界を実現してくれる可能性を持っている。

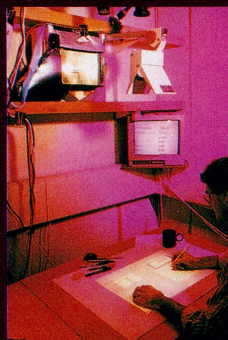
カーネギーメロン大学が推進するネットワーク上の仮想コミュニティOZやバーチャル美術館、ワシントン大学のグリーン・プロジェクト、最近のインターネット上で異常なまでのブームを呼んでいる複数ユーザーによるRPGゲーム・MUDなどは、ネットワーク上のバーチャル・コミュニティの初期のモデルであり、今後のサイバースペースを予感させるものだ。

アメリカでは、すでに広域の軍事シミュレーションを行うSIMNETが実用化されていたが、最近は空軍や海軍のNPS


©1993, VIRTUAL SPACE LAB



ⒸMIT Media Lab

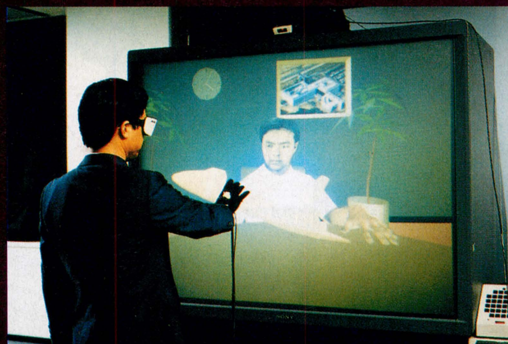


●ヨーロッパのゼロックスPARCで進むデジタルデスク。通常の机や紙を使うが、TVカメラが全体を見て認識し、電卓などの必要な機能がプロジェクターで机に投影され実際に機能するというもの。ⒸXerox Euro PARC





ⒸWilliam Latham



●ウイリアム・レーサムの作った人工生命（左）。MITのメディアラボでパティー・メーズらが提唱する、自律エージェント（左上）。VRと人工生命のテクニックを駆使し、新しいコンピュータと人間の関係を模索する。ネットワークで結ばれたVRは、さらに威力を発揮する。ATR通信システム研究所で進む臨場感通信（上）ではバーチャルなデジタル・キャラクターを介したコミュニケーションのあり方を模索する。

NETなどのネットワークが、自律エージェントを含む数万レベルのインタラクションを可能にする巨大な仮想演習環境を提供し、ネットワーク上のメガウォーズが展開しようとしている。

MUDのユーザーは、自分の全人格をネットワークの中にプログラムし育てていくことができる。ゲームの中でそのデジタル人格が破壊されるようなことがあれば、本気で泣き出すユーザーもいるほど、このMUDは人々のリアリティを吸収しつつあるのだ。インターネットに象徴されるグローバルなネットワークは、世界中のコミュニティのシミュレーションをデジタル的に行うようになり、すでに仮想的な社会を構築しつつある。いずれこのMUDに象徴される新しい社会的コミュニケーション機構は、テキストベースから3Dグラフィックスを使ったコミュニケーションへと進化し、ネットワーク版シムシティーやハビタットを原型とするネットワークの中にあるデジタル社会へと発展する可能性も秘めている。

デジタル世界の逆襲

こうやってデジタルメディアに吸い取られていく、風景、生命、社会というリアリティは今後は急激に増大の一途をたどり、独自の進化を遂げていくかもしれない。いまデジタルミラーと化したコンピュータの中に吸い取られた「現実世界」は、その独自なダイナミズムを持ち、自律的な世界を紡ぎ出そうと動き始めている。生命表現をデジタル化した人工生命は、生命の完全なシミュレーションを指向し、デジタル天然痘ウイルスの増殖やデジタルアダムとイヴの結婚をさまたげるものは何もない。

また、こうしたデジタル表現を、われわれの暮らしている現実世界と直結させようとする動きも始まっている。シースルー型HMDを用いて、VR世界のシミュレーションと現実に見える世界をビジュアルに合成するオーグメンティド・リアリティ。現実世界の環境にコンピュータを埋め込んだり投影して、シミュレーションと現実の世界を連動させるユビキュタス・コンピューティングといった動きがゼロックスなどを中心にして起こっている。これらはまさに、デジタル世界から現実世界へのデータの流出を意味し、ジョーヴがネットワークからわれわれの方へ、再び襲いかかってくる日を予感させるものだ。これらの実現によって、コンピュータの作り出す環境と、現実の世界環境はまさに縫い目の見えない（シームレス）一体化した世界へと移行していくだろう。

こうしたデジタル世界への移行と逆にデジタル世界から現実世界への逆襲が同時進行するVRの第二フェーズの波がおし寄せる現在、実世界とバーチャル世界の界面はざわめき始めている。

History of Virtual Reality
バーチャルリアリティ技術の歩み

1980
マービン・ミンスキー「テレプレゼンス」という言葉を提唱。⑥

1985
視覚結合型飛行システム・シミュレーション（VCASS）の開発。⑦

1986
NASAエイムズ研究所「仮想環境再現プロジェクト」開始。

1990
90年、ゼルツァー「AIPキューブ」でVRの構成要素を立体的に整理。⑧


©1993 Yoichiro KAWAGUCHI

1984
グラフィックス・ワークステーションの「シリコングラフィックス社」設立。



1989
'87年VPLリサーチ社が商品化したゴーグル型HMDセット「RB-2」で、日本国内でVRブーム起こる。⑩



1993
ローランド社「RSS」で2CHスピーカーでの立体音場実現。⑪

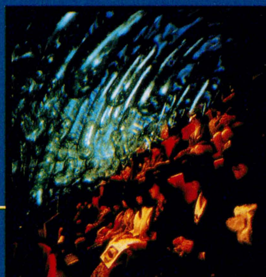
80年前後
クリスタル・リバー・エンジニアリング社、「コンボルボトロン」でヘッドフォンを利用した3次元音場を実現。

1985
VPLリサーチ社、「アイフォン」「データグローブ」の研究・開発。

90年代
日本国内の各大学・研究施設で触覚デバイスの実験・制作、進む。

1985
つくば科学博で富士通が、全天周3次元CG「ザ・ユニバース」を披露。90年の花博で「2」も登場。

セガ、世界初のアーケードゲーム用体感マシン「ハングオン」発表。⑫



1989
ルーカス・フィルム、通信回線上で仮想の街「ハビタット」を構築。



1990
全身没入型アーケードゲーム「バトルテック」横浜に上陸。

1992
セガ、コンパクトなバーチャルライド・システム「AS-1」発売。

1982
初のCG使用映画「トロン」公開。

1983
マイロン・クルーガー「アーティフィシャル・リアリティ」刊行。



1984
ウィリアム・ギブソン「ニューロマンサー」刊行。近未来の「チバ」がサイバーシティとして描かれている。

英国製体感マシン「Virtuality SD」


©Virtuality Entertainment Ltd.

1992
VRを正面から取り上げた映画「バーチャル・ウォーズ」公開。94年公開に向け「パート2」も製作中。

1993
映画「ジュラシック・パーク」のリアルCGで、デジタルハリウッド化、急加速。

①シミュレーター
実験室の中で現実をシミュレーションしてデータを得たり教育に応用することがある。飛行訓練はその最も分かりやすい例の一つ。VRという言葉もコンピュータも存在しない時代から、このようなことは行われていた。

②アラン・チューリング
テープを使った計算を繰り返すことで、機械にあらゆる計算をさせることができるという考えを発表。現在につながる計算機のアルゴリズムの基礎を確立した。

③テレロボティクス
深海・高層ビル・火災現場・ガスタンク・原発・宇宙空間、そして最終的には戦場で…。人の代わりにロボットが行動し、その行動を遠隔操作する。それもボタンやレバーなどでなく、「あたかもその場で人が動いているかのように」直感的に命令が出せるデバイスで。これがのちのテレプレゼンスの概念につながる。

④フォン・ノイマン
処理部分とプログラムを分離した「フォン・ノイマン型」のコンピュータを提唱。基本的に現在のパソコンやWSもフォン・ノイマン型である。

⑤アーティフィシャル・ライフ
クリス・ラングトンが生命現象を単純にシミュレートするプログラムを作り、コンピュータでも生命現象を作り出せることを突き止め、AL（アーティフィシャル・ライフ）という言葉で呼ばれている。

⑥テレプレゼンス
宇宙開発の研究の中から出て来た概念。遠隔操作を「それと意識させない」ような視覚・触覚デバイスを使って行ったり、遠隔間臨場会議のように、仮想空間上でお互いが実際に顔を合わせて話し合っているような雰囲気を作り出すことが考えられている。

⑦VCASS
アメリカ・ライトパターソン基地で開発。ミニコン8台をつなげた飛行シミュレーションシステムで、CG技術が取り入れられている。もともと戦闘機の訓練用だったが、技術は民生にも応用が可能。

⑧AIPキューブ
A（オートノミー＝自律性）、I（インタラクション＝双方向性）、P（プレゼンス＝臨場感）の3つの要素がすべて完全に満足された人工空間が、究極のVRであるというモデルを3次元座標であらわしたもの（P60参照）。

⑨アナグリフ
印刷物や映画などの平面に映しだされた絵を「両眼視差」を再現して立体的に見る方法。現実の世界では、人は両

第2世代のVR バーチャルリアリティ

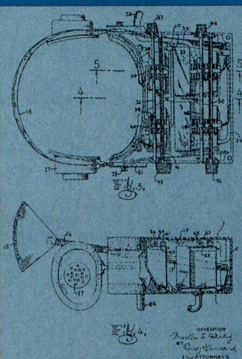
コンセプト

1930
アメリカ・リンク社が機械式のフライト「シミュレーター」を開発。①

30年代
「チューリング・マシン」発表。②

1946
世界初の「コンピュータ」エニアック登場。④

40年代
アメリカで危険作業・遠隔地作業用の「テレロボティクス」技術研究始まる。③



1960年前後、「センソラマ」のモートン・ハイリグがHMDの設計図を特許出願

70年代
ラングトン「アーティフィシャル・ライフ」提唱。⑤

1969
アラン・ケイ「ダイナブック」を発想。コンピュータのタスクを机上イメージで可視化する。のちのGUI。

視覚

1853
ロールマン、立体視のためのアナグリフ方式（赤青法）発明。⑨

1925
ベアード、現在の走査型テレビの原型を発明。

1950
世界初のCG「高原のダンサー」登場。実物は現存しない。

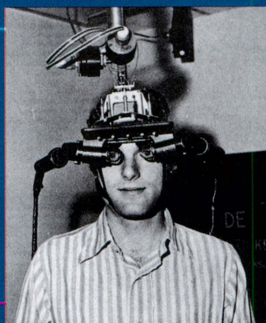
1958
マービン・ミンスキー、世界初のHMD制作。

1968
アイバン・サザランド、3次元HMD制作。

1974
ガボール、ホログラフィを発明。

視覚以外

1965
GE社、仮想物体に触れた時の感覚をフィードバックする触覚デバイス「ハンディマン」開発。



イベント・ゲーム 体感シアター

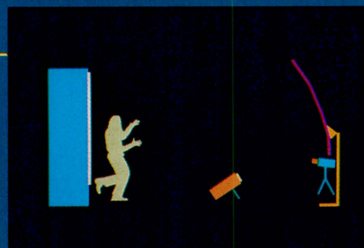


1964
M・ハイリグ、映像に匂いや風流の皮膚感覚を加えた体感マシン「センソラマ」を実用化。

1975
マイロン・クルーガーがインスタレーション「ビデオプレイス」で、人とコンピュータ画像の融合を試みる。

その他（社会現象 文学・映画）

1955
アメリカ・ロサンゼル ス近郊に「ディズニーランド」開園。



目で同じ像を見ているわけではない。正面に置かれたコップを右目は若干右から、左目は若干左から見ている。これを脳が合成して立体的にみせているのだ。印刷物には普通単眼の像しか描かれないが、これを右目用を赤色で、左目用を青色で重ねて印刷する。そして逆の色のセロファンをそれぞれの目の前にあてて見れば、右目は青の絵、左目は赤の絵は認識しない。こうして平面上で立体視を構成することができる。裸眼で立体視をする最近の3D写真も原理は同じ。

⑩VPLリサーチ社
前後して発売された同社のデータグローブとともに、第1次VRブームの象徴のように扱われた会社。設立者のジャロン・ラニアはVRという言葉を使用。当初VRという言葉自体を同社の登録商標にしようと画策したが、それは果たせず。

⑪3次元音場
スピーカーを立体的に配置して音の臨場感を出すドルビー社のサラウンド音響技術などはすでにあったが、RSS（ローランド・サウンド・スペース）は正面に二つのスピーカーを置くだけで、音が前から後ろ、上から下へと突き抜けていく。またリアルタイムで立体音場を作り出すことができる。これは音源から鼓膜までの音の伝わりをコンピュータで解析し、「右上5メートルの位置から音が発せられた時に鼓膜が聴く音」を平面スピーカーでデジタル的に再生可能にしたからだ。

⑫ハングオン
バイクでの疾走を体感できるマシン。小型バイクほどの模型にまたがり、体を左右に倒すことで、現実の運転感覚が体験できる。そういった体の動きは、正面ディスプレイ内のバイクCGに反映され、サーキットを走行するという設定。

【参考文献】
『季刊インターコミュニケーションNO.3』（NTT出版）／『これがバーチャル・リアリティの世界だ』（徳間書店）／那野比古著『バーチャルリアリティ』（KDDクリエイティブ）／舘暲・廣瀬通孝監修『バーチャル・テック・ラボ』（工業調査会）／服部桂著『人工現実感の世界』（工業調査会）他。
*なお、写真は各社及び服部桂さんにご提供いただきました。

TVゲームの次世代マシンはVRを連れてやってくる

各社から続々と発表された新型家庭用ゲームマシン。そのどれもが、ハイエンド・パソコンに匹敵する性能を持ち、ゲームというメディアそのものを進化させる可能性を持っている。ハイクォリティの実写やCG、フルモーション・フルスクリーンの動画、そして美しいサウンド。これらによって行き着く娯楽の世界とは、仮想現実、バーチャルリアリティそのものなのだ。

いま、家庭用ゲーム機の世界が新たな進化に向けて脱皮しようとしている。

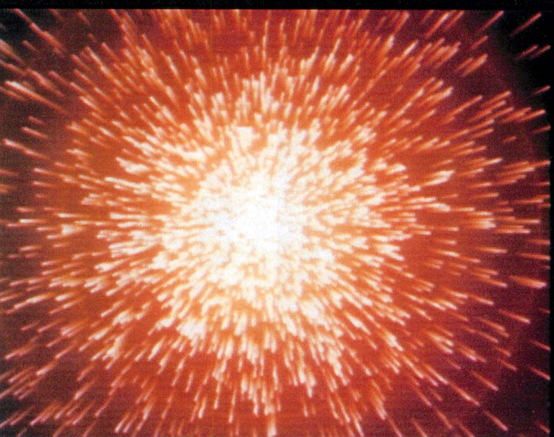
これまでのスーパーファミコン、メガドライブ、そしてPCエンジンといったマシン達は、いずれも8～16ビット程度の性能で、やはりパソコンに較べればゲームしかできない専用マシンという印象が強かった。しかし、今年の夏から来年にかけて登場が予定されている様々なハード群は、スペック、デザイン、そして用意されているソフトなど、どれをとっても新しいエンターテインメントの時代がやってくることを予感させてくれるものばかりだ。実写のアナログ映像をゲームに導入することができるパイオニアの「レーザーアクティブ」、パソコンの分野よりも一足速く32ビットのRISCチップを搭載した3DO、そして今年の秋に発表された任天堂とセガのハイスペック・ニューマシン。まさに、パソコンでは真似のできない、家庭用ゲームでしか実現できないエンターテインメントがすぐそこまで迫ってきているのである。

さて、そこでバーチャルリアリティである。もともとゲームというメディアは、プレイヤーがコンピュータと対話するという点でインタラクティブを、コンピュータの内部に非現実的な環境を設定するという点でバーチャルリアリティの概念を内包している。つまり、ゲームこそ、コンピュータと人間をつなぐ最も進化したメディアだったわけである。ただ、いままでの家庭用ゲームでは、グラフィックやサウンドのクォリティ、カートリッジの容量などの、様々な制約によって、メディア本来の持つパフォーマンスが発揮できないでいたのだ。しかしいま、ようやく家庭用TVゲームというメディアが、本来の実力であるインタラクションやバーチャルリアリティという概念を、人々に認識させる威力を持とうとしているのである。

これまでビデオやレーザーディスクといったものでしか楽しめなかった実写の再生、そしてCDと同じクォリティのサウンド。さらに、ハイエンド・コンピュータで作成された高品質のCGが、家庭用ゲームの進化によって導入できるようになってきた。これにより、モニターのなかに現実世界と変わらない仮想の娯楽世界を構築し、これまでのゲームでは果たせなかった〝リアルな仮想現実〟をプレイヤーが体験できるようになったのである。

3DOやセガ・任天堂のニューマシンの持つポテンシャルは驚くほど高い。それこそ、現在パーソナル・コンピュータの主流になりつつある、マッキントッシュやIBM-PC、PC-98シリーズなどに匹敵する性能をもっている。これによって、家庭用ゲームが与えてくれる様々な新しい環境を、プレイヤーは娯楽として楽しむことができるようになるだろう。それは、ハイクォリティのCGや、現実よりも迫力がある映像によって作られた仮想世界のなかで、プレイヤーが縦横無尽に遊び回るような娯楽になるはずである。さらに、コントロールパッドやジョイスティックなどの既存のインターフェイスに加え、ヘッドマウント・ディスプレイやデータゴーグル、そして、人間の体の動きを認識してゲームを操作するようなものも各社によって開発されている。これらはどれも、バーチャルリアリティを実現するために開発されてきたシステムだ。これらの動向から、ゲームの世界は刻一刻とバーチャルリアリティの方向へと進んでいると言えるのである。

ゲームというメディアは、もともとバーチャルリアリティの要素を多分に含んでいた。これからは、その隠れていた要素が表面に出てくる時代になるだろう。モニターの中に作られる刺激的な未知の世界が、実際にプレイヤーの眼に映ろうとしているのだ。それは、いま噂にのぼっている各社の次世代マシンによって、現実に可能となっていくのである。その各社のマシンによって広がっていくバーチャルリアリティ・ワールドの実体を、この章で検証していこう。



バーチャルリアリティを可能とする、家庭用「新世代マシン」の実力

いま、家庭用ゲーム機が大きく変貌しようとしている。パソコンを遥かに凌ぐパフォーマンスを持ち、マルチメディアというまだ見ぬ異空を制するのはどのマシンなのか？　熱いバトルの予感がする。

●未来的なフォルムを持つ3DO本体。32ビットRISC－CPU搭載で、倍速CD－ROM、DSPチップをも装備する。1670万色の自然な画像を毎秒30枚表示が可能で、8つまでのコントローラーをデイジーチェーンにつなぐこともできる。

世界が注目するニューマシン、3DOのパフォーマンスとは?

「マルチメディア」という言葉が今、大流行している。CPUの急速な進歩により、リアルな画像、サウンドを操ることが可能となったコンピュータに対して、より現実に近いソフトメディアを実現しようというアプローチがさまざまな方面からなされているのだ。この現象はパソコンに留まらず、コンシューマー（いわゆる家庭用ゲーム機）にまで波及している。はたしてゲームは今後どのような展開を見せるのだろうか？

現在、マルチメディア専用機として世界的に大きな注目を受けているのが「3DO」である。

3DOは特定のメーカーが作るハードウェアではない。どういうことかというと、例えば、メガドライブはセガが設計・販売しているもので、他のメーカーが販売することはない。しかし、3DOは3DO規格対応のソフトが動くという1つの規格であり、それがいくつものメーカーから販売されるのだ。ビデオのVHSやベータのようなものだと考えればいい。

3DOのパフォーマンスは強烈だ。倍速CD-ROMドライブを内蔵し、32ビットのRISC-CPUを搭載、グラフィック性能は640×400ドットで1670万色を表示し、英文のカタログによればそのスピードは現在の通常のパソコンやゲームマシンの50倍（！）のスピードとなる。これは、毎秒30枚のビデオ画像表示を可能にするスペックなのだ。そしてサウンド出力はCD並みの44・1MHz。まさにマルチメディアマシンに要求されるすべての水準をクリアしていると言える。

これだけの性能を持ちながら、価格はアメリカで700ドル程度とリーズナブルだ。国内での価格に関しては、パナソニックなどのディストリビュータにゆだねられているために現在のところでは未定だが、5万円から7万円の間だと推定される。

国内販売では、パナソニックだけでなく、ハード供給メーカーとしてサンヨーも名乗りをあげている。今の段階ではパナソニックとサンヨーのマシンの間にどの程度の差があるかはわからないが、恐らくビデオデッキのようなユーザーをサポートするための様々な〝便利機能〟や、周辺機器などで差別化が図られていくだろう。

しかし、「コンピュータはソフトなければタダの箱」という言葉がある。今後のソフト展開にその鍵は握られていると言っていい。しかし、この開発環境について、3DOはかなり優れていると言える。まずソフトの開発マシンは、3DOステーションというハードウェアとマッキントッシュが組み合わされる。ステーションの価格は4995ドル。国内価格は確定していないが、1ドル110円としても54万9450円。マッキントッシュで最速の部類のQuadra級のマシンと組み合わせても、100万円そこそこだ。このマシン上で動く開発ツールは2995ドル。将来的には、IBM上でも開発できるようになるという。

ゲームカタログ 3DO

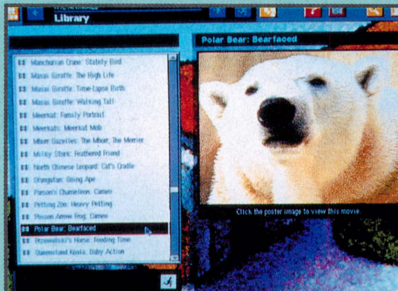
現在、アメリカでは7種類のソフトが発売され、クリスマスには20種類が発売される予定。まるでビデオのような画像がスムーズに動くのは、自分で目にしなければ信じられないだろう。まさに新世代の予感を感じる。

Road Rash



●制限速度なし、殴る蹴るなんでもありのバイオレンス・バイクレースゲーム。1レースに勝つと賞金がもらえ、より高性能なバイクに買い替えて、次のレースに臨む。

The Animals



●サンディエゴ動物園の動物の画像、サウンドを取り入れた動物図鑑ソフト。80以上のビデオ動画クリップ、1300種の写真と2500ページに渡る解説文書を収録している。


●シリコングラフィックスのグラフィックスマシン「インディ」によるCG。任天堂マシンでもこんなCGが可能になるのか？



●富士通のFM-TOWNSから派生したマルチメディアマシン「マーティ」。FM-TOWNSとほぼ同等の性能を持つが、操作はゲーム機のようにジョイパッドで行う。パソコンの派生モデルだけに9万8000円という高めの価格がネックとなっている。

マルチメディアソフトを作る場合、サウンドやグラフィックデータなど、そのソースデータへの投資がバカにならないものだ。3DOはこの面でも映画「バック・トゥ・ザ・フューチャー」「ジュラシックパーク」などの制作で知られるMCAと契約を結び、190枚のCD-ROMに収まった122ギガバイト（！）のデータを995ドルで提供している。

なお、ソフト販売のライセンス料はCD-ROM1枚に3ドル、ハードのライセンスは無料となる。この3ドルが3DO規格を制作した3DO社のすべての収入となる。

国内向けマシンは'94年春の発売となり、発売と同時期に日本語版ソフトがいくつか発売される予定だという。3DOジャパンによれば、名前は明かせないが、かなり有名なソフトハウスが協力してくれるという。

あくまでも3DOはマルチメディアマシンであり、ゲームマシンではないと3DOは主張する。ゲームソフトも出るが、それはエンターテインメントというメディアの1つのジャンルなのだと。しかし、現実には初期の発売ソフトはそのほとんどがゲームになっている。

なお、3DOが再生できるのは、その専用ソフトだけではない。他の主なCD-ROM媒体であるフォトCD、サウンドCD、そして、オプションのMPEGボードを使用すれば、ビデオCDの再生も可能となるのだ。

任天堂、セガ、コモドールなどが、続々と新世代マシンを投入！

この新参者3DOに対し、従来の家庭用ゲームマシンメーカーであるコモドール、アタリ、任天堂、セガなどもニューマシンを送り込む。コモドールの「アミガCD32」はCD-TVの延長モデルの32ビット版。アタリの「ジャガー」は64ビットのデータバスを搭載しているが、CD-ROMドライブを内蔵していない（オプションで利用可能）。

これらに対して、噂の任天堂の64ビットマシンの予想スペックは、CD-ROM内蔵は当然として、ミップステクノロジー社のRISCの64ビットCPUを搭載し、CGの世界で名高いシリコングラフィックス社の協力による強力なグラフィックス性能を誇る。1秒間に10万ポリゴンを処理できるという業務用マシン並の処理速度を持っているのだ。

シリコングラフィックス社は、現在、世界のCGの最先端をいくメーカーで、映画「ジュラシックパーク」、「ターミネーター2」（液体ロボットのCGはインパクトがあった）も同社の協力によって作成されていることで有名だ。なお、ミップステクノロジーはシリコングラフィックスの子会社でハードやCPUの開発をしている会社だ。このマシンの発売時期は95年秋を予定しているという。



●CD-TVに続くCD-ROMマシン「アミガCD32」。32ビットCPUを搭載。1670万色表示可能でグラフィックアクセラレータ搭載。CD-TV、音楽CD、CD-G、CDカラオケ、フォトCD対応。英国で発売中。価格は299ポンド（約5万円）。

Jurassic Park Interactive



●同名の映画のゲーム化。ハイテク・コントロールルーム、コンピュータ、カメラ、通信機などを駆使してパークの客を制御不能になった恐竜たちから救うのが目的。

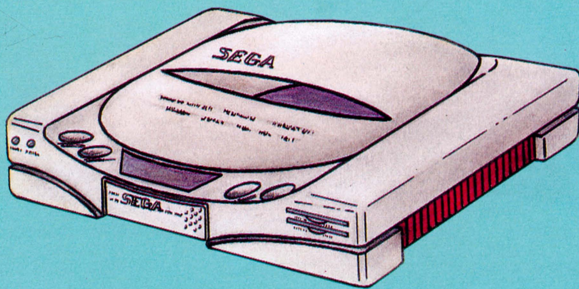
Shock Wave


●ある日、地球はエイリアンによって侵攻されたのだ。あなたはパイロットとなり、エイリアンを撃退するのだ。ビデオ動画、写真取り込み画像、デジタルサウンドが特徴。

3D Football



●3D画像のフットボールゲーム。自由なアングルを取ることのできるカメラでまさにその場にいるような画像を表示する。ホイッスル、観衆、コールなどサウンドもCD並。



●64ビット級のセガの次世代マシン（編集部による予想図）。入手した情報によると4倍速の高速CD-ROMドライブ、1670万色表示、MPEG対応、ワイドビジョン対応、書き込み可能ディスクとハードスペック上は極めて高性能。ソフトはCD-ROMとカセットの両方で供給されるが、メガドライブとの互換性はないらしい。このスペックを生かしたソフトが開発できるかが注目される。価格・発売日は未定。

これに対して、セガは日立との共同開発で同じく64ビット級のマシンをスタンバイしている。スーパーコンピュータすら手がける日立が、そのCPUを開発していることに注目は集まる。

この「サターン」（仮称）という開発コードを持ったマシンは、当然CD-ROMドライブを内蔵しているが、このCD-ROMドライブのハイパフォーマンス性が他メーカーのマシンに較べて群を抜いている。現在の主流である2倍速ドライブに対して、さらに2倍速い4倍速のスピードを持っているらしい。とはいえ、ソフトウェアはCD-ROMディスクだけという訳ではなく、カートリッジタイプのソフトも利用できる。ただし、従来のメガドライブとはソフト的にまったく互換性はないらしい。このサターンは年内に公式発表され、発売日は'94年末だと言われている。

あらゆるアプローチから迫り、パソコンを凌ぐ新世代のマシン達

セガはアーケードゲームも手掛けているせいかゲーム関係のハードに熱心で、本体以外にセガVRという、VRゴーグルやゴーグル対応ソフトもスタンバイしている。なんと家庭用ゲーム機でバーチャルリアリティゲームを実現しようというのだ。開発にはバーチャリティで知られるWインダストリー社と提携しているので、その方面でもかなり期待ができると言える。アーケード方面でも近いうちに成果が見られることだろう。

世界のシリコングラフィックスが手を貸した任天堂マシン、スーパーコンピュータの日立が手を貸したセガ・サターン。細かい部分を除けば、非常に拮抗したパフォーマンスを持つマシンに仕上がりそうに思える。3DOを含めて、この3機種のパフォーマンスは、パーソナルコンピュータすら大きく凌いでしまっている。

パソコンでもゲーム機でもなく、マルチメディア専用機となる!

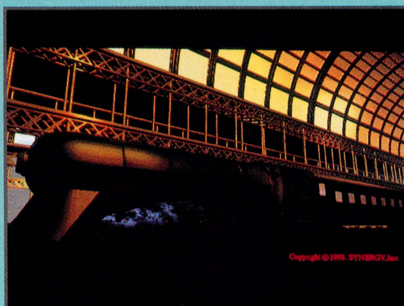
再生ということに限れば、パソコンで同等のマルチメディア性能を持たせようとした場合、現在では優に50万円を超える投資が必要になる（実際、それでも性能が追いつかない）。しかし、これらのマルチメディア専用機は5万円以下で手に入ることが予想されるのだ。ゲームにおけるパソコン対ファミコンのような図式がこの市場でも成り立ってしまう可能性は大きい。

パソコンのマルチメディアマシンとしては、マッキントッシュが世界のトップを走っている。ゲームからプレゼンテーション（様々なインタラクティブ・ムービーの開発ツールとして活躍した「マクロメディア・ディレクター」はあまりに有名）、教育まで、非常に多くの種類のソフトが揃っている。しかし、家庭への普及を考えた場合、絶対的に高価すぎる。LC520などは比較的低価格だが、満足できるパフォーマンスが出ているとは言い難い。マルチメディアプレイヤーとしては、最低でもQuadra級のパフォーマンスが欲しくなる。



●マッキントッシュのAVシリーズは別名MacIIIと呼ばれるほど今までのマシンから飛躍的に進歩した。その特徴の1つはDSPチップを搭載していること。これにより、音声によるコマンド実行、留守番電話機能、モデム不要のパソコン通信・FAX送信などが可能になった。CD-ROM内蔵で低価格。ビデオ入出力機能を標準装備し、マルチメディアプレゼンテーション作成が簡単。

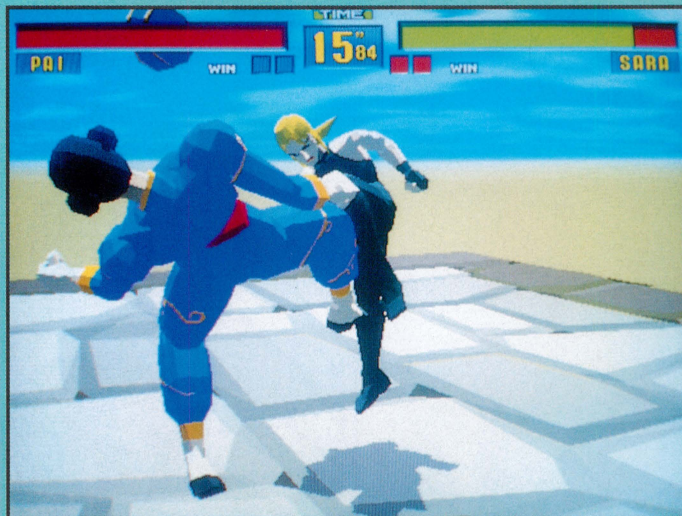




●マックにはマルチメディア的なソフトが豊富に揃っている。「アイアン・ヘリックス」（HATNET：写真上）は、豊富な3Dアニメーションでリアルな現実感を演出するスペースアドベンチャー。「GADGET」（東芝EMI：写真右）は仮想空間の中を目的の科学者を求めてさまようというソフトだ。



●バーチャルリアリティ・ゲームには欠かせないVRゴーグル。ゴーグルはWインダストリー社の「バーチャリティ2000」などでお馴染みのもの。これをかけることで3次元の視界を得ることができる。写真はセガ製のゴーグル「セガVR」。セガ製ゲームマシン（メガドライブ？）でリアルな視界を実現する。この写真は開発中のもので、デザインは変更される可能性もある。



●セガが開発している期待のアーケードゲーム「バーチャ・ファイター」。全てポリゴンで構成されている格闘ゲームで、視点が従来のものと異なり、あらゆる角度からファイターを見ることができる。完全な3D上での格闘となるため、人と人との距離が重要な役割を持っている。画面はもちろん開発中のものだ。ここまでのクオリティがあれば、VRゲームといっても差しつかえはないだろう。

パソコンにおけるマルチメディアはプレイヤーとしてのみより、クリエイターとしてユーザーが参加するという部分で強みを発揮する。プレゼンテーションソフトでデモなどを作成することは、現時点の3DOには不可能だ。これらのクリエイティブな用途にはパソコンでのマルチメディアしかないだろう。

しかし、マルチメディアが「メディア」であるならば、一般家庭への普及こそが問題となる。これは、価格の問題が問われる。国内での価格が5万円以下ならば、大きく普及する可能性を持っているのがどちらかは自明の理だ。

さて、3DOはマルチメディアマシンとゲームマシン、パソコンは、まるで違うものだと主張しているが、マルチメディアマシンとハイパフォーマンスゲームマシンの差異は、現実にはそのメーカーによる呼称程度の物でしかない。

実際、現時点の3DOのソフトはそのほとんどがゲームでしかない。これから他のジャンルのタイトルが出てくるというのは確かかも知れないが、それはサターンなどで実現できないということではない。その程度のハード性能はクリアしてしまっている。

そのハードでできることの問題はすべてソフトウェアにかかっている。パソコンが、同じハードでゲームマシンになり、経理マシンになり、お絵描きマシンになるように、ソフト1つでゲームマシンはマルチメディアマシンと化ける。エンターテインメント・マシンとマルチメディアマシンの区分は、これだけのハード性能の前にはメーカーの主張でしかない。ソフト次第でどちらの顔でも見ることができるのだから。

ゲームもマルチメディアのメディアの1つと3DOは主張するが、それはそれだけのバリエーションのソフトが揃った時点で初めて正しいものと認められるだろう。そして、将来、サターンや任天堂マシンにそのようなソフトが開発されないという保証はどこにもない。ただし、その開発環境に1日の長があることは確かだ。

これらのCD-ROMマシンで注目すべきは、その機種対応の専用ゲームのみを利用できるのではないということだ。

すべての機種が標準で対応するわけではないが、その主なものをあげていくと、音楽CD、フォトCD、CD-G、VIDEO-CD、CDカラオケなどだ。このなかで特に注目したいのは、フォトCDとVIDEO-CDである。

フォトCDはコダックの行なっているサービスで、従来の写真をそのままCD-ROMに記録し、画面上に表示するというものだ。未現像のフィルムからでも起こせるし、現像済みのネガ・ポジ、どちらからでもOKだ。デジタル媒体なので、時間が経っても劣化しないし、部分ズームアップなどの芸当もできる。プリントのように折り曲げてしまうこともない。これらCD-ROMマシンが普及すれば、家庭に大きく普及する可能性を持っていると言えるだろう。

また、VIDEO-CDはMPEGという圧縮方法を利用し、CD-ROM1枚に72分のビデオデータを収めることができる。LDよりも場所を食わずに、同じ様な再生ができるのだから、住宅事情の悪い日本では歓迎したい。

他のメディアとの混合は今後、大きく考えられる。パナソニックなどの大手家電メーカーが参入するとなればなおさらだ。3DO内蔵VHSビデオデッキやTVなど、2、3年中に出てきてもおかしくないのではないだろうか？　本当に家電「メディア」レベルになるからには、そこまでいく必要があるだろう。

宮本茂インタビュー

押し寄せるマルチメディア時代に任天堂は次に何を目指すのか!?

世界を席巻したスーパー／ファミコン。
そこには、いつもマリオをはじめとする任天堂の
ゲームが共にあった。そのゲーム達の産みの親である
宮本氏は、この新世代マシンの波のなかで
次に何をしようと考えているのだろうか？



マシンの処理速度が上がると、ゲームのどこかの密度があがる

【編集部（以下編）】最近のようなハードウェアの進化がゲームの進化にどう影響すると思われますか?

【宮本氏（以下宮）】まず、ゲームをつくる方が大変になる。極端な話をすると、今まではゲームを制限のなかでつくっていたわけ。

たとえば、白紙の紙を渡して、「ここに絵を描け」と言うのと、ある程度のガイドを使って絵を描けというのとでは、全然、描けるものの可能性が違いますよね。白紙に物を描けるか?ということが問われるようになってくると思う。

ハードの進化のいい事としては、処理速度があがるとゲームのどこかの密度があがるということがある。

架空の世界を作ろうとした場合、その世界の大きさ、スケールが大きくなるか、ディテールが細かくなるか、自然描写、再現性が高くなるというように、それぞれの方向に細かくなる。

でも、全部を細かくするのは無理だと思う。ほとんど永遠にね。どの方面を細かくするかを判断するのが作る人、クリエイターのコンセプトだと思う。そのゲーム、が何を狙っているかということを考えるのが一番大切だからね。

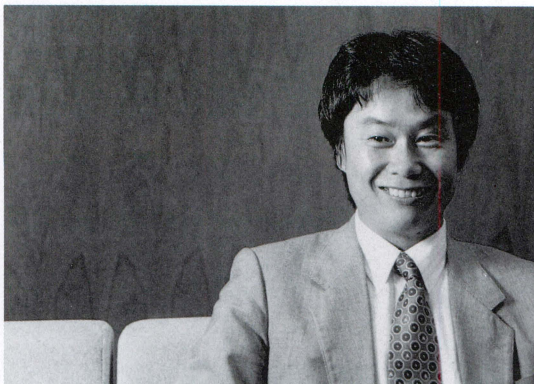
例えば、「スターフォックス」は「空間」に絞ろうということをコンセプトにしている。

さらにパフォーマンスがあがっていくと、今、空間に100%をかけているのが、将来は他のところにも力を入れることができるようになると思う。そうなったときに、ゲーム全体でどうバランスを取るか? どこに絞るのか? それができるようになるのが凄く楽しみですね。

たしかにマシンは倍々に速くなってくる。けど、精度という問題では3乗倍で必要になってくる。つまり、3乗倍作り手がシンドくなる。

【編】バーチャルリアリティはどう思われますか?

【宮】危険なのは、現実と同じものを作った場合、「現実は過酷



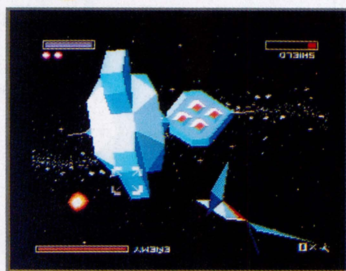
●プロフィール
1952年、京都府生まれ。1977年、玩具の商品企画を志して任天堂に入社。78年頃から『スペースフィーバー』などのキャラクターデザインを担当する。その後、大ヒットとなった『ドンキーコング』『マリオ』シリーズ、『ゼルダの伝説』などの制作を担当。

Shigeru miyamoto

なので、エンターテインメントにならない」という問題がある。それをエンターテインメントにするのが僕らの仕事かな。
たとえば、ゴルフのゲームだと、ゴルフをどんな視点でどう編集するかが問題になる。これは、実際にプレイするゴルフではなく、娯楽としての視点でゲームをどう作るか？　ということです。
ゴルフとか野球とかのスポーツゲームはたくさん出てきたから、だんだんベストの視点、編集方法が定着してきている。たとえば、野球は監督になってプレイするというようなね。だから、それをいじらないとどんなに面白いゲームを作ってももう売れないと思う。
でも、今取られている手法はベストだから、それをはずすとロクでもないものになってしまう可能性もある。VRゲームも結局は、そういう編集をする"自分の視点"をどう持つかの問題だと思う。

僕はリアルタイムでインタラクティブなメディアを作り始めてから20年経つけど、ここ最近、数年、いや10年ぐらいやっていることの目的というのは、ある場所、できれば環境をつくるということになってきている。ある環境を引き出しのなかにカセットに入れてしまっておく。そして、どこかに遊びに行く代わりにそのカセットのなかに入って遊ぶ。
それが環境としてしっかりしてたら、イベントやストーリーがなくても楽しいはずだと思う。そして、その環境がどれだけのイベントを発生させる可能性を持っているかが問題。その発生させる環境をいっぱい作りたいというのを、まず僕は2次元でずっとやってきた。そういう意味では「ゼルダの伝説」なんかもバーチャルリアリティだと思う。今は、2次元でやってきたことが3次元に落ちてきている。処理がもっと高速化すれば、自然現象も含めた本当の3次元というものが作れる。そうすると、これは絶対何かできると思う。
誰がどんな編集方法で作るかが決まってくることで、無限にゲーム作りの可能性が広がってくると思う。
ただ、これがいきつくところをゲームと呼んでいいのか、という問題が出てくる。だから、僕はこれをゲームというより「エンターテインメント」と呼びたい。エンターテインメントと呼べば、なんでも包括できる。
ゲーム・イコール・オモチャ。オモチャ・イコール・子供のものという図式があるけど、その図式からははずれてしまうな。
ファミコンは本物ですからね。オモチャじゃない。でも、客観的に見ている人たちの多くは、ゲームはオモチャ、オモチャは子供のものという図式のままの認識を持っている。でも、そうじゃないということに気がついた人が、にわかに40、50になって「ファミコンは凄い！」と言ってくれる。

【編】具体的な話になりますが、スターフォックスの次のゲームはどんなゲームになりますか？
【宮】来年の春までにレースゲームを出します。
これは「FXトラックス」という仮称で呼んでいますが、F1のゲームじゃない。マリオカートのような物じゃなくて、より本当のリアルカーダイナミクスに近い動きをしています。でもゲームなので、ウソのような動きもします。本物そのものにしたら遊べないからね（笑）。それがプレイヤーにどう取られるかな？
どんなものかというと、さっき言ったように、自分でいくつかの地形と自動車を何種類か買ってきて、引き出しのなかに入れておけるようなゲームです。
【編】それはコースをエディットできるというような物ですか？
【宮】それは内緒です。
最近、僕はハード的にいろいろなことができるようになってきて、もっといろいろなことをしようというような欲が落ちてきているような気がする。背伸びをして、スペック的に上のマシンのようなことをせずに、今のマシンのベストでつくれるものを作ろうと考えています。
将来、マシンが変わったときにはそのマシンで、またベストのものを作り、お客さんがお金を出して買ってくれるようなものを作ったらいいんじゃないかと考えているんです。昔は背伸びをして、今のマシンでさえできないことを目いっぱいしようかと思ってたんだけど、今ではそれもなくなりました。このレースゲームも、そういう意味では今やれるベストのゲームです。



●ROMカセットに数値演算プロセッサ「FXチップ」を搭載し、高度な3Dポリゴン処理を可能にしたSFC対応シューティングゲーム「スターフォックス」。このゲームのキーであるFXチップは他の開発メーカーに提供され、今後、これを利用したポリゴンゲームがバシバシと登場する予定。



●ファミコンといえば「マリオブラザース」というほどのベストセラーとなったゲーム。最近は映画も公開され、ファミコン時代から常にゲームシーンをリードしてきている。噂の64ビットニューマシンの登場でも、このマリオ系ゲームが尖兵となるはず。



●ディスクカードの登場とともに発売された「ゼルダの伝説」も、SFC、ゲームボーイと広く移植され、ベストセラーになった。一般的なジャンルとしてはRPGとなるが、宮本氏によれば、1つの環境のなかでイベントが発生する「バーチャルリアリティの世界」とも言える。

レーザーアクティブの可能性に賭ける超一流のアーティスト達！

レーザーアクティブの画期的な性能を生かし、ユーザーを興奮させてくれるソフトが続々と誕生している。今最もハイクオリティなソフトを作り出しているのは、MCNというトップアーティスト集団なのだ

「面白いソフトがない」。どんなに多くのハードが登場しても、ユーザー達は常に不満を抱いて来た。質の高いソフトを作るには制約が大きすぎたり、良いソフトがあっても、それを十分に堪能できるハードは作られなかった。

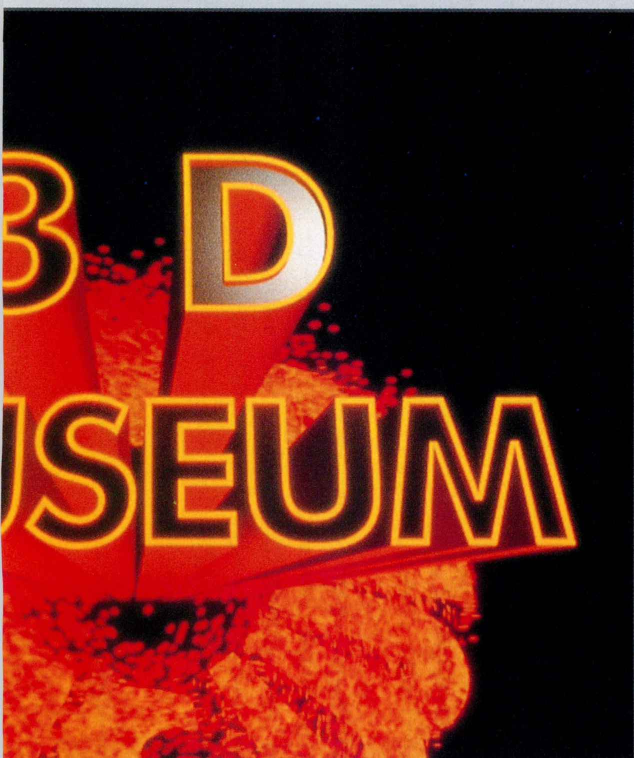
レーザーアクティブは、そんな背景のなか生まれてきた。アナログ映像による高画質のグラフィック性能、ハイクォリティのサウンド。そしてPCエンジン、メガドライブといった既存のゲーム機とのコンパチビリティ。さらには、MEGA-LD、LD・ROM^{2}という新しい規格を付加することに成功したマシン。そしてこのハードに最適なソフトを作るため、現在ひとつのグループがソフトを開発中だ。

高画質・迅速な処理、なおかつ簡単な操作性を持つレーザーアクティブ。これなら満足いくものがクリエイトできる！ということで企画されたグループが、MCN（マルチメディア・クリエイターズ・ネットワーク）である。

ざっと顔ぶれを紹介してみよう。全作品のサウンドをプロデュースするのは、ウィンダムヒル唯一の日本人アーティスト、野中英紀。映像プロデュースは、映画作家としてMTVや「ビデオドラッグ」でおなじみの中野裕之。NHKの「驚異の小宇宙・人体」などのCGで注目される伊藤博文。マルチメディア・アーティストとしてもミュージシャンとしても大活躍の立花ハジメ。有名ミュージシャンのエンジニアやプロデューサーを手がける小野誠彦。元YMOの細野晴臣。ビジネスマン、プロデューサーとして活躍中のジョン・ケイオなどが顔を揃えた。このメンバーを見ただけで、ソフトに注目せずにはいられない。また、これだけの一流クリエイターの才能が、レーザーアクティブならば十分に発揮できるというわけだ。ソフトとハードのレベルがようやく一致してきたのである。

MULTIMEDIA CREATOR'S NETWORK

MCN







●レーザーアクティブ
正式名称はCLD-A100。税抜価格89800円。別売の専用コントロールパック（各39800円・税別）を接続すれば、今までに発売されたメガドライブやPCエンジンのゲームも楽しめるほか、MEGA-LD、LD・ROM^{2}仕様の新しいタイプのソフトをプレイすることができる。その他にカラオケパック（20000円・税別）もある。

中野裕之

INTERVIEW

〝VRを刺激として感じさせる〟そんなソフトが出現するよ

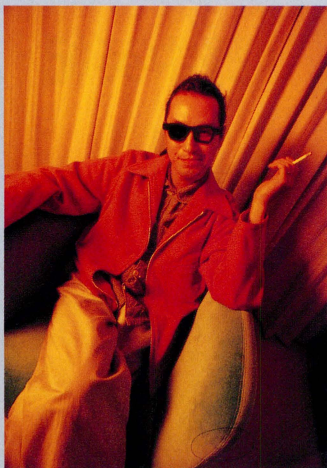
「3Dミュージアム」は、〝達人による映像美術館ツアー〟が楽しめるソフト。ユーザーは旅行者や見学者になって、世界各地の景色が楽しめるんだ。でも、その景色は単にキレイなだけじゃない。映像は、例えば、滝を撮らせるならこの人と言うようなカメラマンが撮った映像なんだよ。そして、それは立体メガネをかけることで、ググッと刺激的に感じることができる。その上、細野さんなどの音楽が盛り上げてくれる。ユーザーは脳の中で、ツアーを〝体験〟できるという訳だ。

このツアーのスゴイところは、それだけじゃない。かぎりなくフリーに近いツアーができるように、ユーザーの自由な設定も可能になっているんだ。

まず映像は、基本的には15×12通りの楽しみ方ができる。音楽も何種類か揃っているけど、自分の好きなCDを流したって構わない。また、何人かで見る時、一人だけちょっと席をはずしている時があるとするよね。その時は、待合室のような場所が用意されている。そこの映像だって、もちろん凝っているけど。

そしてもう一つ重要なのは、操作が簡単な点だね。ゲームのパッドを使って、多くの操作が出来なければいけない。「3D…」ではアイコンのクリックで、楽に操作ができるよ。機械は人間が便利になるためのアイテム。エンターテインメントを楽しむなら、ゆとりがないと。

部屋を暗くし、集中して「3D…」を見て欲しい。あっという間に、入り込めてしまうから。僕はこのミュージアムの館長として、いろんなアーティスト達の作品を用意している。これらは、ユーザーの〝見たい！〟という欲求を十分満たしてくれるものばかりだよ。



中野裕之
映像作家。彼が1991年に制作したビデオクリップ「DEEE LIGHT」は、MTVアワード最多の6部門にノミネートされ、世界的に注目された。さらに人間が映像を見ることによって快感を得るというコンセプトの「ビデオ・ドラッグ」で、映像という視覚的パワーで人間の精神を刺激することに成功、西ドイツ・ビデオアート最優秀賞を受賞する。3次元を越えた映像体験を「フルディメンジョン」という言葉で表現する彼は、いま最も注目されている映像作家の一人である。



●中野氏のオフィスには、様々な映像機材、ワークステーション・コンピュータがごったがえしている。これらはどれも最高の3D映像を作るために用意されたものなのだ。

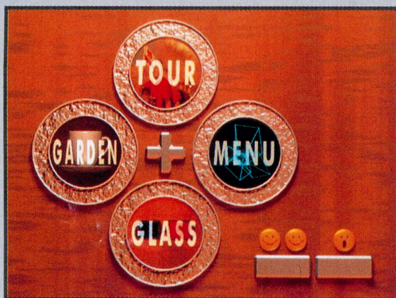
3D-MUSEUM

MCNの制作第1弾ソフト。「水と光と森」というテーマの下で、空中・水中撮影による自然の映像やCGを使い、立体映像を見せる。「視差」「RED&BLUE」「ステレオグラフ」…etc、数種類のメガネを使用するなど、現在考えられるあらゆる3D映像素材を使って3Dを満喫できる。サウンドは世界初の「左右、上下、前後の三次元立体音場空間を作り出す」というローランドのRSS(Roland Sound Space)を採用している。自然のアンビエントサウンドと、一流アーティストによる楽曲とのバランスも絶妙。これらの映像と音楽がミックスされ、3Dワールドの〝MUSEUM〟(美術館)を作り出しているソフトなのである。

また3Dのタイプ別やクリエイターの設定した「DEMOツアー」といった楽しみ方はもちろん、簡単なアイコン操作で自分だけのプログラムを設定することも可能。例えば訪れる国の順番、音楽の有無や種類を設定できるなど、その組み合わせは膨大なパターンに及び、何回でも違った楽しみ方ができる。

その他にも、「ランダムドット」のムービング、海外のCGアーティスト達による世界初の試みの数々など、画期的な試みをふんだんに取り入れているタイトル。





●このソフトは、簡単に言ってしまえば「3D映像」を山のように見ることができるというものだ。写真はCGだが、実写映像も数多く収録されている。'93年冬発売予定。

INTERVIEW

野中英紀

イルカを通して、人間の意識を覚醒する。そんなこともできるかもしれないんだ。

今、世界ではイルカが大ブームですよね。かなり以前から、イルカを研究している人は多かったけれど、いまや「イルカ道」ともいうべきものが確立しつつあるくらい（笑）。

僕ももちろん、イルカには並々ならぬ関心を抱いています。その中でも「メロン」のような形状をしている器官は特に注目したい。その名前をとったのが「メロンブレインズ」というソフトなんですよ。

イルカの不思議な能力について挙げれば、もうキリがない。言語パターンはスーパーコンピュータを使ってもほとんど解析できないし、ほとんど超能力の域なんです。「キュートだから、可愛いから」そんなレベルを越えてしまう。こんな驚異的な生物に関心が集まるのは、当然かもしれませんね。

そこでこの「メロンブレインズ」というソフトで、イルカについてもっとよく知ってもらいたいんです。単にイルカが泳ぐ映像や、浅いデータだけで構成されているようなソフトではないんですよ。

イルカを何十年も研究してきた人達、例えばJ・C・リリー博士やオルカの研究者ポール・スポング氏、イルカと一緒にいることで、水中で無痛分娩が出来るといった成果を上げたエステル・マイヤーズ氏などの写真やデータの数々もしっかりソフトに入っているんです。そのデータにしても、サイエンスのような科学雑誌レベルで、量も内容も相当な物。本気でイルカについて学びたい人も、満足できる内容ですよ。でも、そんな堅苦しいソフトでもありません。なにしろレーザーアクティブというハードは、操作性、画質、音楽、処理速度、すべてにおいて実に優れています。エンターテインメントとエデュケイション、双方が満足できる〝エデュテインメント〟的ソフトが可能なんです。

こういうソフトは人間の意識をも変えられる力があると思います。この「メロンブレインズ」は、イルカという地球的な生き物を通して、非地球的生き方をしている人間に、なんらかのアプローチができるんじゃないかな。


●イルカブームを確立しようという野中氏。イルカは最近各地でブームを呼んでおり、様々なグッズなども出回っている。

MULTIMEDIA CREATOR'S NETWORK

MCN

MELON BRAINS

環境への関心が高まっている現在、世界的に注目を集めた〝イルカ〟。このイルカをテーマとしたソフトが、MCN制作第2弾ソフトである。

このタイトルの「メロンブレインズ」とは、イルカだけが持つメロンに似た中脳から、とったもの。この器官により、音波による対象物の認識、会話など、人間の理解を越えた驚異的な能力を発する事が出来るという。

この感覚器官をモチーフに、5500万年前からその能力を完成させていたというイルカと、いまだ進化の途上にある人間との異種間コミュニケーションを様々な面からアプローチする。

イルカ研究の第一人者J・C・リリー博士などの研究成果や、コメント、イルカにまつわる神話に至るまで教育的な要素が膨大なデータとして収録されており、それらにエンターテインメント性がミックスされ、内容ギッシリの1枚に仕上がっている。

もちろん、イルカが泳ぐ美しい映像を、ヒーリング効果の高い音楽とともに楽しめることは言うまでもない。イルカを深く学びたい時、精神のリクライゼーションをしたい時、そのどちらの欲求も十分に満たしてくれるインタラクティブソフトがこの「メロンブレインズ」なのである。



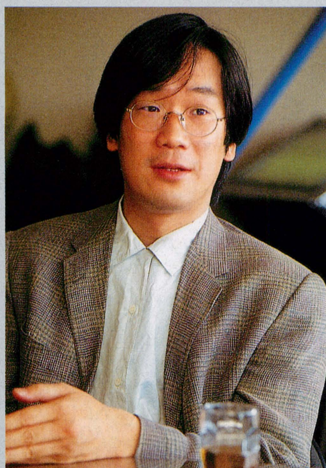


●今までのコンピュータ・ソフトとは一線を画する画面である。イルカが泳ぐ姿はすべて実写映像だが、プレイヤーがその動きをある程度操作することができるというから驚きだ。水の中をゆったりと動くイルカたちの泳ぎを見ていると、自然とリラックスしていくという不思議なタイトルなのである。'94年春発売予定。

INTERVIEW

伊藤博文

「情報の探検」というアプローチで、世界の七不思議を検索する



伊藤博文
NHKで放映された「驚異の小宇宙・人体」で、人体の構造を先進のコンピュータ・グラフィックスを駆使して解説し、一躍注目される。また、91年にはハイビジョンCG「LOST ANIMALS」で、AVAグランプリ（現マルチメディアグランプリ）を獲得。その他にも多数の賞を受賞する。現在は、自ら主催するCG・ハイテクノロジー制作集団「MAGIC BOX」で、世界最高水準CG制作機器を扱い、「GOKU」などのタイトル他、多数のデジタルソフトを制作している。

『GOKU』というソフトのコンセプトには、「荒俣宏氏の頭の中」という概念が絡んでいます。簡単に言ってしまえば、荒俣流の世界七不思議を、アドベンチャーゲームの感覚で楽しむことができるというものなのです。

一方的に情報を見せつけるテレビなんかのメディアと違い、この『GOKU』ではプレイヤーがインタラクティビティを利用して情報を検索することができます。検索といっても、よくあるデータベースのように見たい情報を瞬時にというわけではなく、情報を探している途中で、また新たな情報を発見できるようになっているのです。つまり、荒俣氏の頭の中をプレイヤーが世界の七不思議を探しながら歩き回るという、一種の探検ですね。もちろん簡単には情報にたどりつけない。そのプロセス、冒険そのものをプレイヤーに楽しんでいただく。これは、そんな「知的な冒険」が楽しめるソフトなのです。

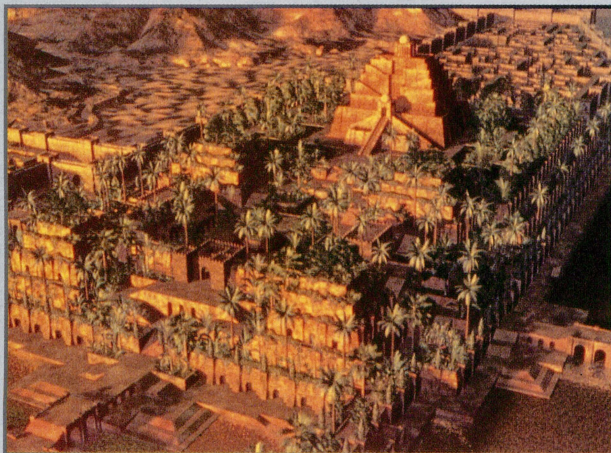


野中英紀
ミュージシャン。ウィンダムヒル唯一の日本人アーティストとして活躍。ウィンダムヒル・レーベルのアルバム「インテリアズ」に参加し、1986年のグラミー賞にノミネートされる。その後、細野晴臣とユニット「F.O.E（フレンド・オブ・アース）」を結成。アルバムの制作や、コンサートのプロデュースなどを精力的に手掛ける。現在では、イルカに多大の興味を示し、パイオニア・レーザーアクティブのタイトル「MELON BRAINS」を制作中である。

GOKU

古代ギリシャの数学者フィロン（BC150年頃）が選んだ「世界の七不思議」を、現代の「博物学の鬼才」荒俣宏が、文明論的、都市論的、博物学的観点から新解釈したエンターテインメント色の強いデータベース。

ビジュアルには、1993年度ACM SIGGRAPH ELECTRIC THEATERで集められた約1000点にも及ぶ世界のトップレベルのCG作品から選ばれた40点の入選作がベースとして使われてるほか、建築物のCGを360度回転させたり、ビジュアル素材の質感が変わる「レンダリング機能」、『七不思議』のデータの入ったライブラリーモードも用意されている。ハイエンド・CGを駆使し再現された「失われたWONDERS」を、GOKUが縦横無尽に駆け巡り、我々に未知なる世界を体験させてくれる。音楽は細野晴臣氏がプロデュースしており、LDならではの音質でアンビバレントな細野サウンドを楽しむことができる。この音楽と映像を組み合わせた〝MTVモード〟、ハイエンドCGの中をGOKUが疾走していく〝バーチャル迷路モード〟といった、様々なモードが用意されている。特にCGに注目したいインタラクティブ・アドベンチャー（ムービー）ソフトである。



●「GOKU」のコンセプトは、荒俣氏によるもの。人類が七不思議にまつわる古代文明から隠された遺産を受け継ぎ、理想の都市＝世界文明を手に入れる、というストーリーからなっている。プレイヤーは悟空となり、現代人の代表として、この不思議な世界に旅立つ。この世界には、固有の怪物もおり、それらを退治する、というゲーム感覚も楽しめる。ピラミッドのような写真は、ハイビジョンCGでモデリングされている。'94年5月発売予定。





次世代のセガを担うVRゲームを解析

「バーチャルシネマ」と題された新タイトル2本の発売、次世代マシン「サターン」(仮称)の発表。明確にVRを意識し始めたセガ・ゲームの今後の方向性を探る。



みうらじゅん

Jun Miura

Comic Artist

本業は漫画家だが、イラストレーター、エッセイストとしても活躍中。ミュージシャンとしてCDもリリースするなど、まさにマルチメディアを地でいくパーソナリティといえる。

味のある作品になるはず…

「ベースボール」とか「スパルタンX」とか
ファミコン初期のゲームがいまでも味があるように、
この2本も新しいものの初期的な魅力があるはず。
何年か経ってからプレイすると、
味が出るんだろうね。

原田大三郎

Daizaburou Harada

本本を代表するCGアーティスト。NHK「曼陀羅」の構成・演出、YMOの再生コンサートの映像演出を手がける。最近放映されたNHK「脳と心」のCG映像も大きな話題となった。



CG Artist

これだけ速く動くCDはない

いろんなパソコンでCD-ROM動画を再生したけど、「ナイトトラップ」ほど速くは動かない。あのサイズ、発色でほとんどウェイトなしはすごい。

「VR＝バーチャルリアリティ」という言葉が、盛んに使われ始めるようになってから久しく経つ。しかし、バーチャルという言葉は氾濫しても、それを身近に体験させてくれるものがあまりに少なすぎるのが実状だ。

11月16日、浅草・アサヒスクエアで開催された「バーチャルシネマ試写会」では、このような状況に対するセガの回答を示す作品が公開された。「ナイトトラップ」と「夢見館の物語」。「バーチャルシネマ」と冠された新シリーズ2タイトルは、かたやオール実写動画取り込み、かたやポリゴンによるフル3Dという、型破りのゲーム世界を持っている。これをメガCDという家庭用ゲーム機の枠で実現したところが、セガの技術力の高さであり、またVRゲーム普及への同社の方向性なのだろう。

両作品についての詳細は、試写会に出席した5人のパネリストのコメントと、この後のページの解説を読んでいただくとして、なおかつ同社には「サターン」(仮称)という次世代ゲーム機が控えていることも忘れてはならない。64ビット級の高速処理の「サターン」では今回の「バーチャルシネマ」をはるかに上回る作品が可能になる。セガのVRゲーム大衆化指向はいっそう強まりそうだ。

夢見館の物語
12月10日発売 セガ 7800円
C 1993 SEGA





3Dポリゴンの謎めいた洋館には、隠された秘密の仕掛けがいっぱいだ



森　恭一

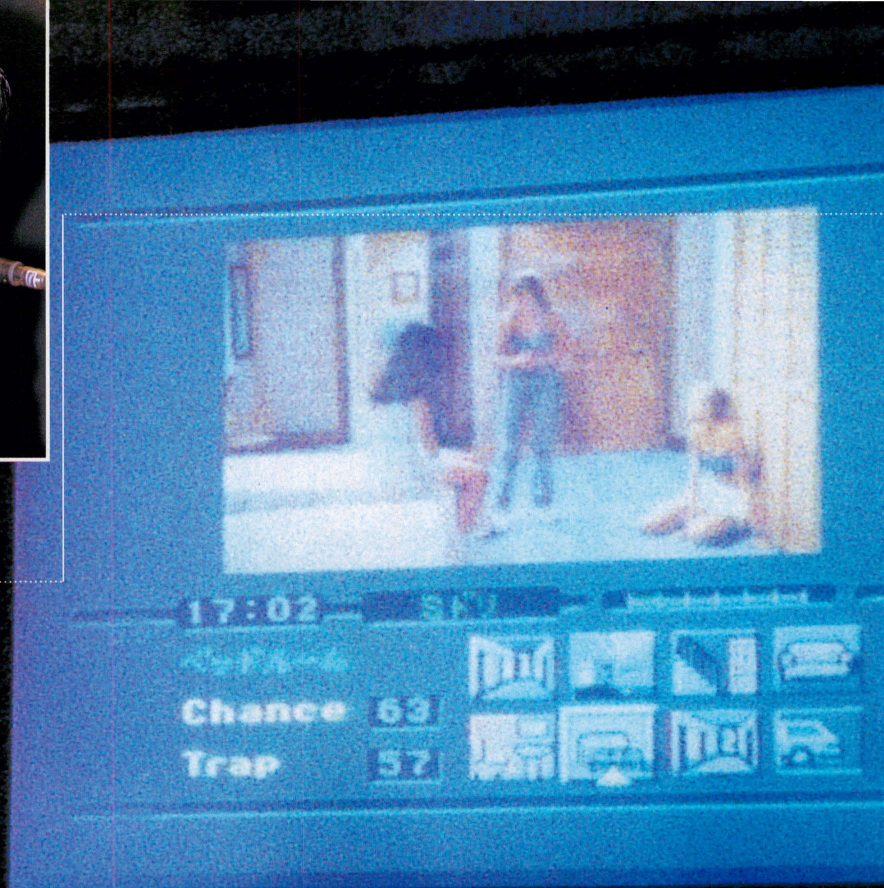
Kyouichi Mori

エンボディメント・フイルムズ代表。数々の映画のプロデュースを手がける。発売中のMAC用CD-ROM「ALeX-WORLD」で初めてインタラクティブ・ソフトの制作を経験。

動きとサウンドがぴったり一致

映画と違ってコンピュータの世界は
動画と音を同期させるシステムがない。
にもかかわらず「ナイトトラップ」は
動きと台詞がぴったりとあっている。
これがちゃんとやれているのは
すごいことだと思う。

Film Producer





寺沢武一

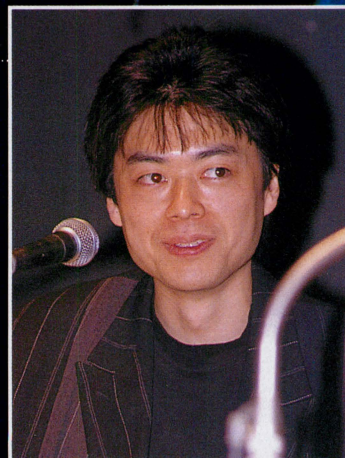
Buichi Terasawa

漫画家。CG漫画製作歴10年。「コブラ」「ゴクウ」「カブト」といった作品は、国内のみならず海外でも大きな評価を得た。「コブラ」などはPCエンジン用CD-ROMでゲーム化されている。

Comic Artist

ゲームとは別の世界として期待

ゲームではなく誰もが入れる世界。
たとえば、ゲームを一生懸命やりたくない
という人でも、見ているだけで
楽しめるという方向性は、
これからどんどん進めてほしい。
そういった意味で期待できる。



渡辺浩弐

Kouji Watanabe

GTV代表。「週刊ファミコン通信」などのゲーム専門誌をはじめ、多くの雑誌にバーチャルリアリティやマルチメディアについてのコラムを執筆。職業柄ゲームに関する知識は豊富。

Game Specialist

業界にとって有意義な作品

5年後、10年後には、ユーザーにとっても
業界にとっても記憶に残るタイトルになるはず。
今後どういう方向に行くのかは別にしても、
出始めとしての中途半端ぶりが現在は面白いし、
ずっと見守り続けていきたい。



ナイトトラップ
発売中　セガ　8800円

SEGA

GAME Pia
SEGA VR GAME SELECTION

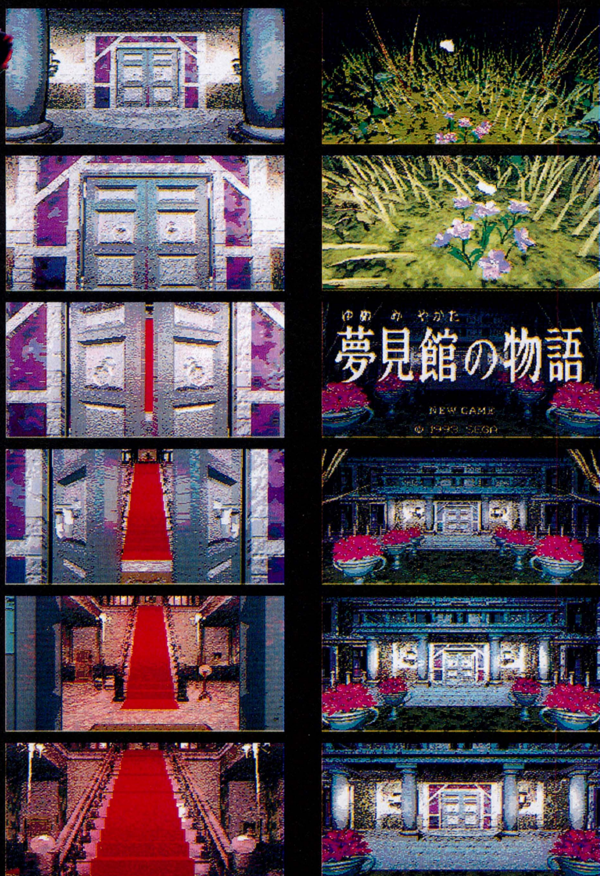
セガ・バーチャル シネマ セレクション



実写を一切使わずに、全てポリゴンで処理した驚異の画像

夢見館の物語
Yumemi Yakata no Monogatari

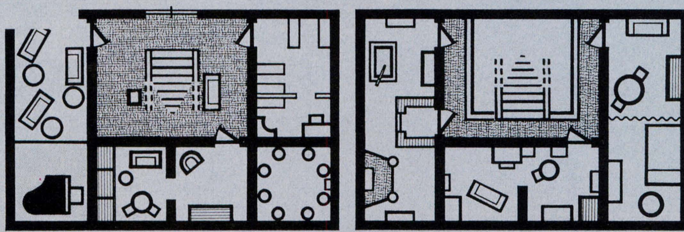
夜中に花と戯れる蝶は、まるで二人を導くかのように飛んでいく。
母親の言いつけを思い出していた兄は家に帰ろうと言い出すが
「こんなに綺麗な蝶にならー度くらいなってみたいな」
と妹は嬉しそうに蝶を追いかけていってしまう。



●夜中に遊ぶ幼い二人が薄ぼんやりと光る蝶をみつける。妹がその蝶を追いかけて走っていってしまうが兄はそのとき母親の一言を思い出す。「夜中に蝶の集まるお花畑だけにはいっちゃいけないよ。悪魔が住んでいるからね…」あわてて追いかけるように走り出す兄だが、そこには昨日までは無かったはずの古い洋館が建っていた。妹の姿は周囲には無い。中に入っていく兄…。

悪魔の住んでいるというお花畑に足を踏み込んでしまった兄と妹…

いつのまにこんな屋敷ができていたのだろう…。



見取図

●オープニングで重々しい音を響かせる正面の扉をくぐると、左右に扉、正面に階段という場所につく。中からは妹の声が…。各部屋の前には絵画が飾られていて、これがまた不気味だ。振り子時計の音が静寂に刻みを入れるように響き、シャンデリアの薄い照明が中央ホールを照らしている。階段正面右には振り子時計が設置されていて、その横に扉がある。この扉はちょうど階段の真下に位置し、ここを通ると階段の反対側に出る。1階はいたって単純なつくりになっている。

中央階段を昇って2階に来るとビリヤードルーム、ヒントルーム、アーティストルームなどの各部屋がある。これらの部屋はゲームの進行上、大変重要な役割を果たす。全ての部屋には蝶の住人が住んでいて、プレイヤーに話しかけてくる。ここでの話がゲームを解くときに重要になってくるので、注意して聞いておくこと。メガCDの性能を十分に活かした音声出力とスムーズなポリゴン画面は、ファンタジックな中に混在させられている恐怖感をうまく表現している。

暗闇の中の洋館ほど、ミステリアスな雰囲気を演出するのに恰好の場所はないだろう。重々しい軋みの音をたてながら開く扉、薄暗い照明に照らされて鈍く銀色に輝く鉄鎧、そして真夜中の静寂に釘を打つような振り子時計の音…。どれをとっても人間の恐怖心を煽る要素ばかりだ。
洋館に関わる作品の中では、コナン・ドイルの作品「シャーロック・ホームズ」シリーズの中に「斑の紐」という小説がある。この古い洋館の中での話は、コナン・ドイルの作品の中でも特にミステリアスなシーンが多い。江戸川乱歩の小説にも「三

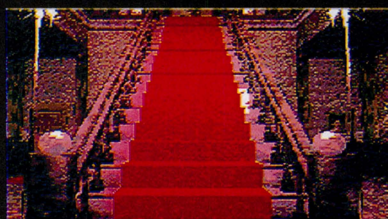
●薄暗い月光に照らされて浮かび上がるように見える夜中の洋館。その窓や柱のひとつひとつがやけに不気味だ。ホラー映画などでよく使われるのも頷ける。もともと人の住んでいるものなのに、どうしてこんなに恐しいのだろう？　まるで「ドラキュラ伯爵」が住んでいるかの様な雰囲気さえ感じる。また蝶というのは昼間に飛んでいるから綺麗に見える。しかしコレクションにされている蝶の標本など、昼間に見ても寒気がする。夜に飛ぶはずのない蝶が飛んでいるから気色悪いのだろうか？　似ても似つかない洋館と蝶、それでも夜中に見ると恐いものとしての共通点がある。

角館の恐怖」、その他スティーブン・キング原作の映画「シャイニング」などなど、洋館はおどろおどろしい空間を表現することに一役も二役もかっていることがわかる。

また夜中の蝶も不気味な感じがする。ウイリアム・ワイラーの映画「コレクター」では、テレンス・スタンプ演じる主役が寒気を感じるほど蝶の採集に執心する。薄暗い照明に照らされた蝶のコレクションは人間の内面から襲いかかるような恐怖を演出する。洋館、蝶ともに明るい場所で見ると美しいが、薄暗い場所で見るとこうもミステリアスになるものか、と感心してしまう。

この「夢見館の物語」もそういう洋館と蝶の話。二人の幼い兄妹が夜中に光る蝶を見て、ある洋館に迷い込んでしまう。妹はどうやら洋館に住む蝶の悪魔につかまってしまったらしい。プレイヤーは兄となって妹を探し出し、この洋館から脱出しなくてはならない。

ゲームの特徴としてあげられるのはすべてポリゴン処理だということ。しかしそれ以上に恐怖心に直結する要素をふんだんに取り込んでいる事に興味を惹かれる。衝撃的恐怖ではなくジワジワと迫る恐怖がこの館ではファンタジックに演出されている。


●屋敷の中に一歩踏み込むと、そこは赤い絨毯がかかった階段と時計の音だけがやけに目立つホールに出る。2階のどこかから妹の声が聞こえてくる。

満月の夜に光る蝶を見続けると、
悪魔に蝶にされてしまうんだって…

はやく助けてあげないと、蝶にされてしまうよ。

おや、またたれか来たね。
一晩に二人もお客さんが来るとは
珍しいこったね。

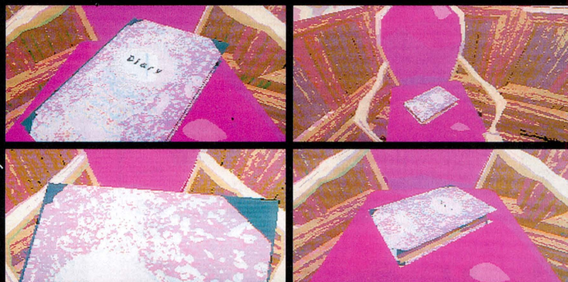


●階段に向かって左側の奥の扉を開けると、このゲストルームに入ることができる。木の色で統一されていて落ちついた雰囲気がある。ここの奥には中から異様な音が聞こえてくる石の暖炉があり、綺麗な部屋の内装と裏腹に恐怖を感じさせる。その隣には接客用のソファーが一式置かれている。部屋に入ってすぐのところには鍵のかかった棚があり、この中には酒類が入っている。ただし取ろうとしても扉をガチャガチャと鳴らすだけで、何も意味はない。最初の方では何も意味をなさない部屋だが、最終的にはこの部屋の暖炉が重要な意味を持ってくる。

Guest Room

館に足を踏み入れると正面に赤い絨毯が敷かれている階段を目にする。右の燭台には妹のものと思われる赤いリボンのついた麦わら帽子がかけられている。左奥に進めばゲストルームに行ける。それ以外は鍵がかかっているなどして、中に入れない部屋ばかり。

スムーズなアニメーションが臨場感を盛り上げる



●ゲストルームで日記を入手する画面。写真だけではわからないかもしれないが、ゲーム画面ではとてもスムーズにアニメーションする。なんとこれらの画面は全て実写取り込みではなく、データ化されたものなのだ。屋敷全体を描くだけでも膨大なデータ量となるだろう。それを見事に使いこなし、しっかりと処理している。

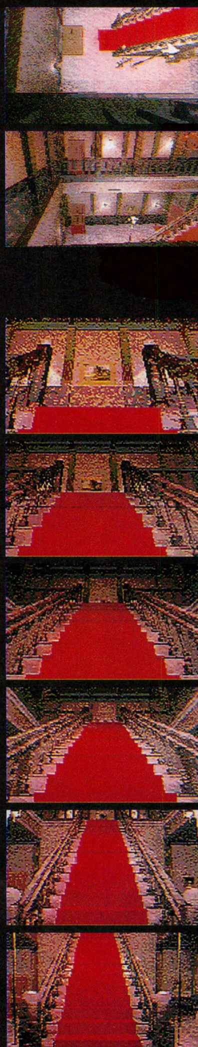
Billiard Room

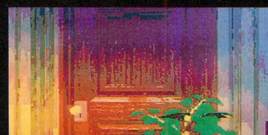
さてはあんた、
さっきのおちびちゃんの兄貴だろう
この狩人の館に何用さね？



●入ってすぐに目に付くのはビリヤード台。向かって左にはワインの置いてある台がある。ここでは、住人の蝶がプレイヤーに妹のことで話しかけてくる。この蝶はいろいろな局面で登場するが、詰まってしまったらここを訪れてヒントをもらうとよい。この部屋は名前の通りビリヤードをするための部屋だがプレイヤーはビリヤードをプレイすることはできない。それよりもここに住んでいる蝶の話が重要。部屋に入ってしまうとその入ってきた扉からは外に出られなくなっているので、外に出るにはヒントルームの方にある扉から抜けなくてはならない。

それでは一つ賭けをしようじゃないか。
あんたがひとりで
妹を見つけることができるか。どうだい？

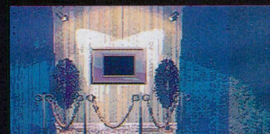

●2階からホールを見下ろしたところと階段を登っていくアニメーション。このスムーズさはこれからのバーチャルリアリティを感じさせる。





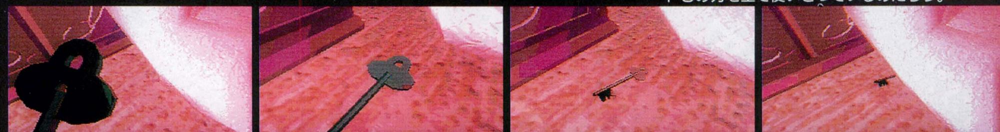






●ビリヤードルームから直接繋がっている部屋。この部屋の扉は外からは開けることができないので、どうしてもビリヤードルームから入らなくてはならない。正面にはダーツが置かれていて、その向かって右側には黒い額縁が飾られている。この絵を覗いてみるといろいろな場所の絵が出てくる。この絵が次に行かなくてはならない場所を示している。どうしても次のアイテムの場所が解らないときにはここでヒントを得るといい。ここでもビリヤードルームの住人が出てくるので会話に耳を傾けよう。

Hint Room

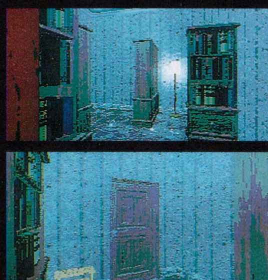



●左の連続写真はコレクターズルームで本を読むシーン。まるで本が宙を浮いているようなアニメーション処理は見とれてしまう。下の写真は少女願望の部屋で鍵を取得するシーン。ソファーをどかして鍵を取るのだが、このシーンに限らず視点がスーッとアイテムに寄っていく動きは本当に驚かされる。全てがポリゴンで表現されていくのだが、よくここまでの動きを計算できるものだ。CPUの力を全て使いきっているのだろう。

Collecter's Room

これらは全部私が集めたものなんだよ。
そう、汚らわしくも
人間の姿をしていた時にね。









●ウイリアム・ワイラーの「コレクター」を思い出させる蝶がずらりと並んだ部屋。ここの住人は「蝶は美しさを表現した最たるものの形だ。私も自ら望んで蝶になった」と語り、プレイヤーに蝶になることをすすめてくる。この部屋にコレクションされているのは蝶の標本だけでなく、かなりの数の本も並べられている。その中の一冊を読むとゲームのキーとなる話が聞ける。また本を読んだ後、他の本棚を探るとこの部屋を抜けることができる鍵を入手できる。ここの蝶などのコレクションのグラフィックは見もの。かなりハイクオリティーな動画が楽しめる。

SEGA

GAME Pia
SEGA VR GAME SELECTION

セガ・バーチャル シネマセレクション



時間軸の概念を取り入れたニュータイプの仮想現実空間

ナイトトラップ
Night Trap

人間にはひとつのものしか見えない。だから今までのゲームも全て視点はひとつ。しかし、監視カメラを切り換えて各所を見張れ、と言われたら同時間のなかで動き回る複数の人々をひとつの視点で見なくてはならない。

時間というものはその個人の都合を完全に無視して流れ続ける。だから、本当のバーチャルリアリティとは時間を無視しては成り立たないものなのだ。ではこれから本当の仮想現実に招待しよう。

現実の時間というものは人間ひとりひとりに流れている。自分が何かを考え行動しているとき、他人も同じく何かを考え行動している。だから偶然もあり、必然もありえるのだ。今までのゲームは「ここでこうするから、当然こうなる」という必然の時間の上に成り立っていた。しかし〝バーチャルリアリティ〟(仮想現実)を追い求めるようになった現在のゲ

Night Trap Main Cast


ダニー


メーガン


アシュレー


サラ


リサ


シンディー


ケリー

NIGHT TRAP™

ームは、必然だけでは成り立たなくなっている。この「ナイトトラップ」はその個人の時間にテーマを置いたという意味でゲームによる〝バーチャルリアリティ〟の可能性を見出している。

本ゲームの特徴は画面の向こう側で物語が常に進行している、ということ。10人以上の登場人物が自分の考えで行動するため、プレイヤーが画面で見ている以外の部屋でも、常に誰かが何かをしている。時には侵入者が映ることもある。プレイヤーの目的は屋敷内に取り付けられた監視カメラをうまく切り換えながら間接的に屋敷内部と接触し、住人を殺そうとする何者かの手から守ること。つまり画面の向こうで起こっている事件を遠隔操作で対処するのだ。

屋敷の各部屋には対侵入者用の罠が設置されている。侵入者と思われる人影を見たときにコントローラーを操作すると、その罠が作動し捕えることができる。ただしこの罠はその人影によって敵味方を判断できないので、誤った操作をすると屋敷の住人までも巻き込んでしまう。そのようなことが無いように住人の会話にも気をつけていなくてはならない。遠隔操作という制約はあるものの、これはまさに「仮想現実」である。

〝バーチャルリアリティ〟とは何か？　という質問に対して、今までは必ずと言っていいほど「ポリゴン」などの画面処理を施した仮想空間」的なものばかりが解答として返ってきた。しかし現実には時間という要素もあるのだ。これを無視することは、本当の意味での「仮想現実」とは言えない。その時間という要素に着目したこの「ナイトトラップ」は、VRの本質の一片を指摘したゲームと言える。

2:52 ◀ ● 1:25

この時間帯はプレイヤーに住人の名前、性格、これからの彼らの行動などを把握してもらうためのもの。よって侵入者と遭遇する頻度は低い。各所でいろいろな会話がされているので、何度もカメラのスイッチを切り換える必要がある。カメラを切り換えながら彼らの動きを追っていると、自然と屋敷の構造も把握できるようになる。あちこちで侵入音も聞こえるので、練習の意味で罠を動かしてみるのもいい。同じ頃、駐車場に屋敷に招待された女性たちが訪れる。彼女たちを守るのがプレイヤーの使命なのでここで顔を覚えておこう。

Hall 1



1:25 家に入る家主2人

Entry Way



1:38 玄関に現われる侵入者

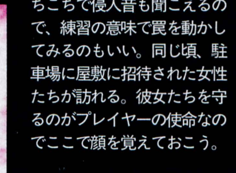


2:39 車庫に着いた客を見る2人

Kitchen



1:56 パーティーの準備をする



2:14 家主と客同士の挨拶



2:45 荷物を運びだす2人

Drive way



2:28 ガレージに着く客人たち



2:31 主人公に注意を促すケリー

Hall 2



2:52 2階廊下を歩く侵入者

中の人間に危害を加えようとする者は誰であろうとかまわん、罠にかけろ。守るべき者はどんなことがあっても守れ。もし君がこの任務に自信がないなら即刻他の者と交替させる。屋敷の人間の命は君の腕にかかっている!



❶屋敷の全体的な見取図。上半分は1階、下半分は2階となっている。❷経過時間。一度でクリアすることはまず確率的に言って不可能なので、どこで侵入者が現われたか、この時間を目安にすると次にプレイするときに便利。❸コード。この色が屋敷内のコードと一致していないと罠は作動しない。❹罠ゲージ。これが赤になったときにタイミングよく押すと、罠が作動する。❺現在見ている場所。❻侵入者を罠にひっかけるチャンスと、引っかけた回数。❼カメラ切り換えスイッチ。ここで見たい部屋を選択する。

How to CONTROL

写真の右下に表示されているのは各部屋のカメラに切り換えるスイッチ。ここで見たい部屋を選びAボタンを押すことによってその部屋の画面に切り換わる。このスイッチは画面が進行中でも切り換えることができる。その上に表示されているゲージは罠のタイミングを計るもの。これが赤まで達したときにBボタンを押すと、罠が作動する。その隣にあるのは罠作動のプロテクトコード。この色が屋敷で設定されている色と違うと、罠は作動しないようになっている。コードはCボタンを押すことによって変更することができる。

3分15秒を過ぎた時点から、侵入者の行動は活発になる。屋敷の住人たちの行動はたいして重要ではないので特に監視する必要はない。侵入者の侵入場所は特定されているのでそこを見張っていることにより迅速に対処ができる。もしそこで侵入者を取り逃したとしても、繋がっている部屋のカメラに迅速に切り換えることができれば、再度そこで罠にかけることができる。1度の失敗で諦めずに、カメラをすぐ切り換える事が重要。

3:47 ◀ ● 3:27

Bed Room



3:30 ベットが傾き、罠にはめる



3:29 ベッドに押し倒される

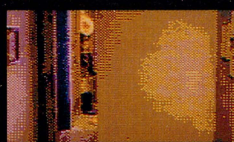


3:28 タンスが押しだされる



3:27 罠にかけることに成功

Hall 1



3:47 そのまま罠に引き込まれる



3:45 けむりにまかれる侵入者



3:44 罠が作動し始める



3:43 罠にはめるのに成功

この時間、住人たちはキッチンでパーティーの準備をしたり飲食物を外から運び込んだりしている。ここでも侵入者の行動は活発。ベッドルームやリビングから次々と侵入してくる。屋敷の住人が危険にさらされる恐れはあまりないが、それでもかなりの数だ。2階の廊下やバスルーム、寝室などは侵入者の恰好の侵入口。キッチンの話をじっと聞いているのもいいが、侵入者の行動パターンなどを読み取るためにも各部屋を探っておこう。

4:11 ◂……………●3:51


4:06 主人公に注意を促すケリー


3:51 客人を迎える家の者

Entry Way


4:11 ケリーとリサの会話


3:58 アシュレーとリサの会話

Kitchen

5:44 ◂……………●5:05


5:05 トラップの前を通る侵入者

Living Room


5:11 1階廊下を歩く2人

Hall 1


5:36 家の前に出没する侵入者

Drive way


5:44 コードチェンジを告げる

Entry Way

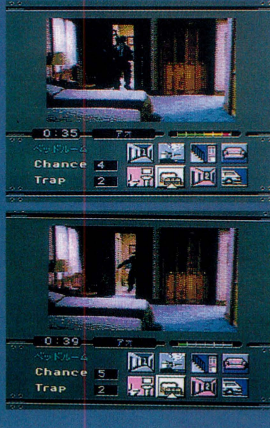
車で遊びに来た女性達が家の中に入り、自己紹介などをしている。彼女たちはリビングルームへと移動し、パーティーを始めることになる。ここでは侵入者はたいして動きまわらない。それよりも重要なことが玄関で起こる。罠のプロテクトであるカラーコードが、住人の手によって変えられるのだ。この台詞を聞き逃したら、以後罠が作動しなくなる。このようにコードはゲーム中に何回も住人によって変えられてしまう。コードを変える前には必ず会話の中で色を指定するので、会話には特に注意する必要がある。

what is Trap?

画面中央右にあるゲージは、罠のある範囲に侵入者が入った事を示す。ゲージが赤に達した時、タイミングよくボタンを押すと画面中の侵入者を罠にかけることができる。これを逃すと侵入者は他の場所に移動する。チャンスは一度しか無いので慎重に構えていないと失敗してしまう。



罠にかけるのに成功すると上の写真のように侵入者を捕えることができる。しかし失敗すると左の写真のように逃げられてしまう。



what is Code?

コードは青・緑・赤・黄・紫・オレンジの6種類。屋敷側のコードとプレイヤーのコードが同じでないと罠は動作しないようになっている。最初は青に設定されているが、いつ誰がこのコードを変更するかわからない。コードを変更するときは必ず住民がそのコードの色を言う。これを聞き逃したり、その会話をしている所にいなかった場合、次のコードが何だか全くわからなくなってしまい、罠が作動しなくなる。住民の会話には充分気をつけたい。

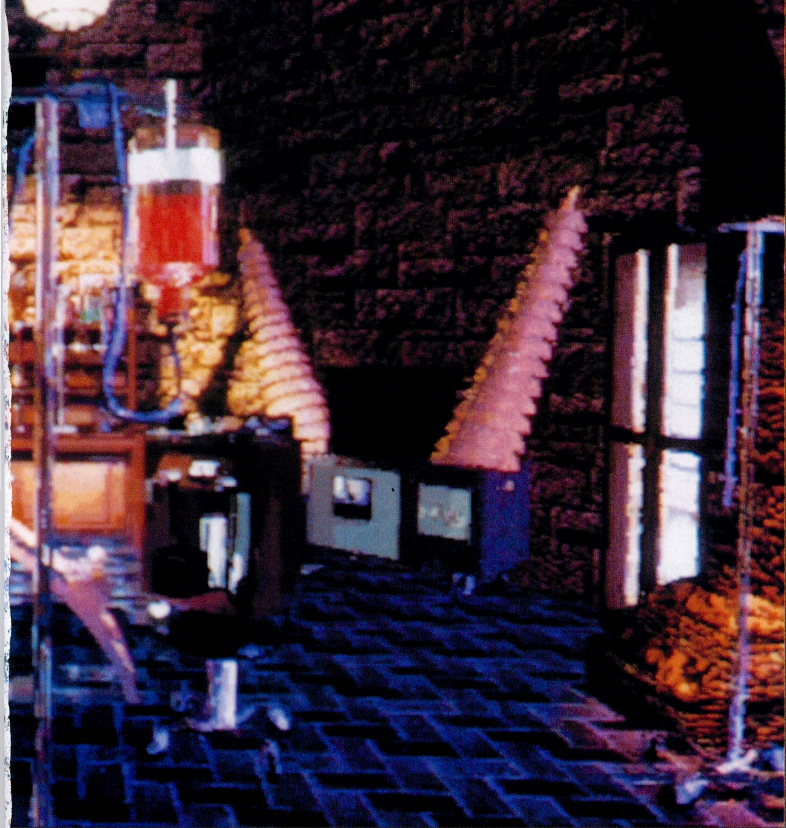




VR
PERSONAL COMPUTER

パソコンで今日から始める VRワンダーランドの探訪

「VRゲームはアーケードの専売特許、まだまだ個人の手じゃ届かない」なんて思ったら大間違い。ここ最近のパソコンゲームを見れば、従来になかった表現方法・発想でプレイヤーを強引に異世界へと誘い込むようなタイトルが、特に海外を中心に現れはじめている。データグローブやゴーグルなどなくても、あなたの机の上にはもう新たな現実の波が押し寄せてきてるのだ。



プレイヤーの空間意識を刺激する ビジュアルの新しい流れ

あなたのもとに、ある屋敷への招待状が送られてくる。この屋敷の主人は有名なおもちゃ職人。だが、彼の作ったおもちゃが多くの子供たちを死に至らせて以来、姿を消している。

この屋敷にはすでに六人の男女が招待されているが、彼らの行方も知れない。あなたは七人目の客として、屋敷に残された謎を解明することになる…。



アガサ・クリスティーの『そして誰もいなくなった』を彷彿とさせるゲーム、〝The 7th Guest〟(七人目の客)のストーリーである。「屋敷」という閉ざされた空間を舞台に、プレイヤーはあちこちの部屋を訪れ、奇怪な現象を目の当たりにする。写真からもわかるとおり、3Dレンダリングによる各部屋の描写には目をみはるものがある。

アーケードなどに見られる体感ゲームと違って、現在のパソコンには、視覚や聴覚以外の感覚に刺激を与える手段があまり用意されてない。しかし、高性能パソコンの低価格化や各ソフトメーカーの表現技術の向上のおかげで、まさにそのビジュアルやサウンドが新たな傾向を生み出している。

ゲームは今、「空間」を表現しつくそうとやっきになっている。〝The 7th Guest〟をはじめ、多くのタイトルにそれがはっきりあらわれている。冒険をする主人公の視点で描かれるグラフィック。巧妙に取り入れられた奥行き感。立体的なサウンド…。

こうした傾向の発端となったのは、おそらく『ウルティマ・アンダーワールド』だろう。それ以前のRPGは、静止したグラフィックを非連続的にプレイヤーに見せる「紙芝居」的なものがほとんどだった。しかしこの作品は、プレイヤーが動くときの景色の変化を初めてなめらかに見せてくれたのだ。

主人公はモンスターのうごめく迷宮に放り込まれる。この迷宮の中では、360度どの方向にも進むことができる。しかも前方へ足を踏み出すたびに、目の前の石壁がグングン近づいてくる! …これは新鮮な感動だった。

さらにこのゲームでは、ほとんどあらゆる行動が許されている。歩く、走る、ジャンプする、泳ぐ、魔法で宙に浮く…。さらに天井を見上げたり、床を見下ろしたりすることもできる。微妙な登り坂、下り坂もあって、これも視界に反映される。

『ウルフェンシュタイン3D』は、『ウルティマ…』の3Dダンジョンを簡略化したものといえる。先に述べたほどの行動はとれないが、そのかわりスピーディな動きに徹し、バトルフィールドへプレイヤーを有無を言わさず引き込んでいる。

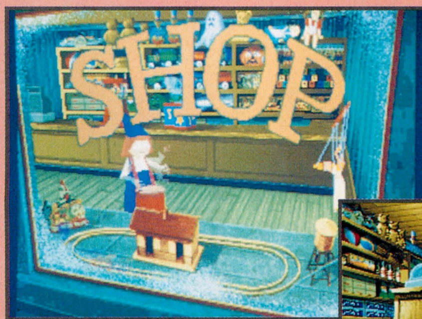
これらのタイトルは、内容そのものが従来のゲームから格段に飛躍を遂げているわけではない。冒頭の作品にしても、もとをただせば『パズル・アドベンチャーゲーム』というジャンルでくくれるわけだし、『ウルティマ…』はシリーズの一作品として伝統的RPGの形式にそった内容である。『ウルフェンシュタイン3D』はまぎれもなくシューティングアクション。全てゲーマーにはなじみの深いものだ。

ウルフェンシュタイン3D



●ウルフェンシュタイン3D日本語版（イマジニア）／第二次世界大戦の連合軍の英雄が、ナチスを相手に大銃撃戦を繰り広げるアクションゲーム。グラフィックは主人公の視点で描かれ、壁や床、敵キャラクターの表示などアーケードで見られるゲームなみに高速である。IBM－PC用

Jack in the Dark



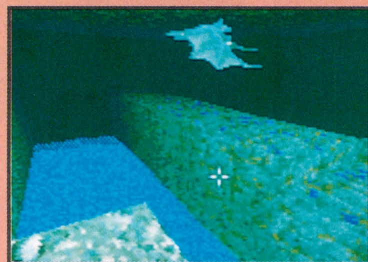
●Jack in the Dark（Infogram）／〝Alone in the Dark〟シリーズで話題を呼んだアンフォグラム社が、同様のシステムを用いて作った最新作。クトゥルー神話をモチーフにしている〝Alone…〟と打って変わって、こちらは童心に満ちた雰囲気に見える。だが、ここでもやはり恐怖が待ち受けているのだ。IBM－PC用

Ultima Underworld II



●Ultima Underworld II－Labyrinth of Worlds－（Origin）／前作は、画期的な3D表示方法を採用したことでゲーム業界を騒然とさせた。今回はさらに3Dグラフィック部分の表示面積が大きくなり、溶岩や氷などの地形、キャラクターなどの表現能力も向上している。またディテール表示の段階をプレイヤーが選択できるようになり、高速マシンでなくても十分楽しめる作品に仕上がっている。IBM－PC用





The 7th Guest





●The 7th Guest（Virgin Games）／6人の先客が失踪した謎の屋敷。ここに招待された主人公が、主人の残した様々なパズルを解くアドベンチャーゲーム。俳優を用いたビデオ画像も導入。IBM－PC用（要SVGAカード、CD－ROM）

にもかかわらずビジュアルやサウンドによる表現の開拓のおかげで、今まで森を見下ろす神の立場にいた私たちは、その森の中に真っ向から飛び込んでしまったような錯覚をおぼえる。そしてそのとき、私たちは真っ先に「恐怖」の感情を抱く。ここで紹介しているゲームのほとんどがホラータッチなのは、そのためかもしれない。

さて、ここでは最後に『アローン・イン・ザ・ダーク』を取り上げよう。このゲームの場合はちょっとユニークで、主人公の視点で画面が表示されるわけではない。従来のアクションゲームとおなじく、プレイヤーの操作するキャラクターが画面上に見えている。

ステージ（部屋）のあちこちにはカメラがセットされており、キャラクターが部屋の中を動くたび、次々と視点が自動的に切り替わっていく。それらの視点には異なるパースペクティブが与えられており、物の立体感がさらに誇張されている。まさに映画の手法なのだ。カメラフレームによって切りとられるビジュアルは、プレイヤーにある種の予感を与える。

「あの物陰から何かが出てくるんじゃないか」

私たちが子供の頃にいつも感じていたような不安が、このゲームでは呼び覚まされるのである。

デスクトップVRを究めるなら、このページも要チェック!

友達と楽しむ通信対戦は、パソコンの限界を超える突破口なのだ!

画面上に表示されている複数のCGキャラクター。これが、実は全て本物の人間に操作されているとしたら…。

富士通がサービスを供給する〝Habitat〟は、まさにそういうソフトである。パソコン通信を通じて、プレイヤー同士が新たな空間を構築してしまう。その結果は直接視覚に跳ね返ってくる。ここでは参加者自身のアイデアによって、いくらでも行動を広げることができる。選挙、新聞の発行、結婚さえも可能な別世界だ。

AIR WARRIOR

第二弾の〝Air Warrior〟も、本物の人間同士のプレイである。プレイヤーは三ヵ国のいずれかに属して空中戦に参加する。まず戦闘の前に「会議室」であらかじめ仲間を組み、作戦を立てる（ちなみに、ここがチャットの場と化すこともあるらしい）。それが終わったら、使用する兵器を選んでいよいよ戦闘だ。飛行中でも仲間と通信を交わし、お互いに行動を指示しあうことができる。



●富士通AIR WARRIOR（富士通）／パソコン通信サービス「NIFTY－Serve」を用いる空中対戦シミュレーション。複数のプレイヤーが戦闘に参加する。戦闘中に「無線機」で仲間と連絡を取り合うこともできる。FM TOWNS用

ゲームは絶対、多人数プレイだ。

パソコンはもともと「パーソナル」なものだが、ひとりで遊ぶゲームには必ず限界がある。登場するキャラクターはあらかじめ設定されたお定まりの反応しか返すことができない。どんなにリアルに徹したゲームも、それは単に作り手が努力してディテールを深めたにすぎないのだ。

しかし、現実はもっと意外性に満ち満ちている。本物の人間の行動は予測がつかない。ならばキャラクターは全て私たちが操作してしまえばいいじゃないか。彼らのセリフや行動は、生身の人間がその場に応じて自分で考え出すものになる。そうなれば、疑似世界はこれまでよりはるかに生彩をおびてくる…。

SPECTRE SUPREME

シンプルかつ無機的なデザインで目を引く〝Spectre Supreme〟は、オリジナル版〝Spectre〟を拡張したものだ。製作者は、多人数プレイがユーザーの間にかなり浸透していることを悟ったらしい。拡張版では、通信対戦を楽しくするオプションが大幅に追加されている。





●SPECTRE SUPREME（BAKER & TAYLOR SOFTWARE）／ポリゴンの戦車を操って、ステージ内の旗を集めるアクションゲーム〝SPECTRE〟の拡張版。敵キャラクターやステージのバリエーションが増えたほか、複数で対戦するネットワークモードでは、迷路抜けや鬼ごっこなど、新たに9つのシナリオが追加。Macintosh用

VETTE!

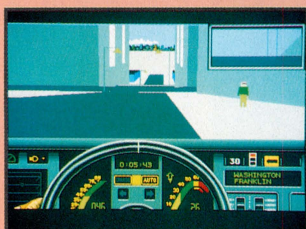
坂の街サンフランシスコを走る『Vette!サンフランシスコ・シティレース』は、そもそものコンセプトからしてまさにVRを地で行くソフト。対戦モードをそなえることで、その魅力を倍増している。

ゲームが本当に「世界」と呼べるだけの感覚を得るためには、ひとりひとりのパソコンをつなぐことが前提となる。今まで個人の遊び相手だったコンピュータはそのとき、友達同士で誘いあって出かけるプレイランドに変貌するのだ。

多人数プレイには新たな効用もある。通信対戦で、友人の知られざる一面をかいまみたことはないだろうか。いつもボーッとしている男が、いっしょに迷路抜けで遊んでいるときに思いもかけない知的プレイを演じてみせる。いつも優しい彼女が、とんでもなく卑怯な手で攻撃を仕掛けてくる。そういえば実際に顔をつきあわせて話をするより、電話のほうが自分の心を打ち明けやすいという人もいる。

ゲームで楽しむ仮想の世界は、私たちひとりひとりの真の姿を解放してくれるのかもしれない。

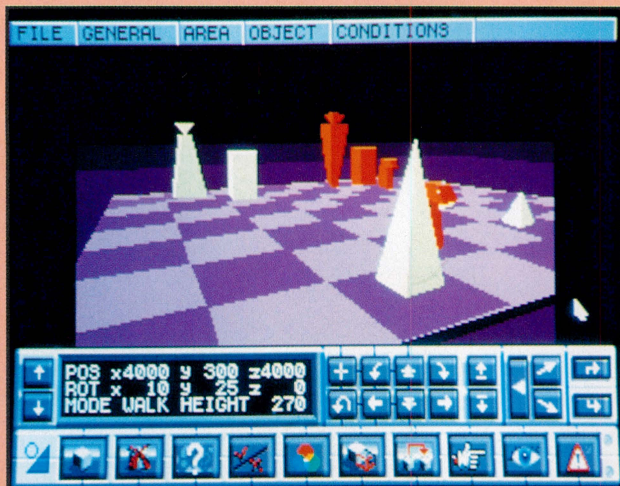


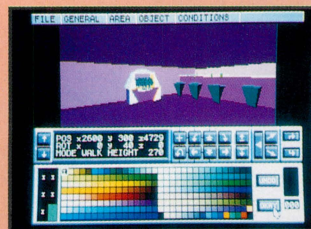




●VETTE！サンフランシスコ・シティレース（トワイライトエクスプレス）／コルベットに乗りサンフランシスコの街を走るドライブシミュレーション。市内の景色、車の走行などリアルに再現。通信対戦可能。Macintosh用

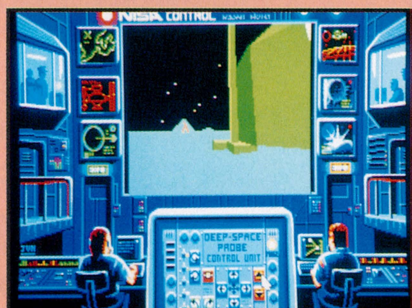
Virtual Reality Studio

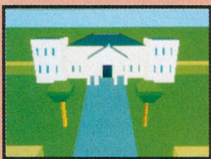


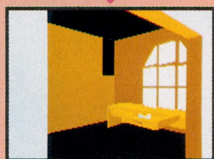


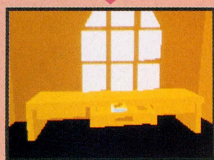


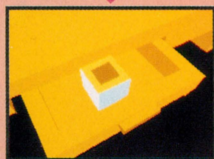
●Virtual Reality Studio2.0(Domark)／3Dオブジェクトからアニメーションの作成まで気軽にできる、ホビー感覚にあふれたソフト。簡単なプログラミングでゲームを作ることも可能。IBM-PC、AMIGA用

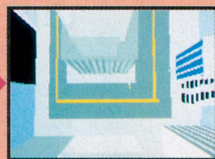



屋敷の中に入っていくと…


ある怪しい部屋を見つけた


机の引き出しが開いている


引き出しの中の箱を覗くと


突如、別世界にワープ！


摩天楼で新たな冒険が待つ

思いのままに変えることができる、それが「仮想」の真の魅力

「仮想現実」は、現実に比べて何が一番異なるだろう。なぜ「仮想」でなくてはならないのだろう。

その名もズバリ『バーチャルリアリティ・スタジオ』は、そんな疑問に答えてくれるかもしれない。これはポリゴンを用いて、3Dワールドを簡単に作ることができるソフトだ。

立方体や球、ピラミッドなど簡単なオブジェクトを変形させ、組み合わせて、それぞれの面に色を割り当てて複雑なモデルを作る。マニュアルにはユーモアセンスいっぱいのチュートリアルが掲載されており、初心者も気楽に始めることができる。オブジェクトをエリア上に配置したら、視点をあちこちに動かし、景色の変化を楽しんでみよう。

さらにこのソフトにはBASICよりも簡単なプログラミング言語が搭載されており、それぞれのオブジェクトのふるまい方を指示することができる。ある床板を踏むと目の前の壁が消えるようにしたり、箱をさわっただけでバラバラに吹き飛ぶようにしたり、扉を別世界へのテレポーターにしたり、なんてことも許されてしまうのだ。

上の6枚の連続写真を見てみよう。プレイヤーが屋敷に足を踏みいれる。書斎の机の引き出しに不思議な箱が入っている。箱をのぞきこんだとたん、高層ビル街に迷い込んでしまう…。

こんな非現実的なストーリーを許す環境を、日曜工作、あるいはレゴのブロックを組み立てる感覚で手軽に作れる。

本来VRのすごいところは、現実世界よりもはるかに容易に環境条件を変えることができるということだ。工業技術の分野ですでに重宝されているこの恩恵を、ホビーの分野にもってきてユーザーに明け渡してしまった。細かな部分でまだまだ改良の余地はあるが、そういう意味でこのソフトは非常に野心的な試みといえる（ちなみにこのソフト、ヨーロッパでは『3Dコンストラクション・キット』という、ちょっと冷めたタイトルで発売されている）。

たかが単純な幾何学図形、と馬鹿にしてはいけない。すでに前のページで紹介したビジュアル性の強いソフトタイトルたちも、基本はその幾何学図形を用いて発展してきたのである。

『バーチャルリアリティ・スタジオ』がバージョンを上げて、そうしたビジュアル性を味方にするとしたら…。

杖の一振りで、かぼちゃが馬車に早変わり。私たちはある意味で、現代の錬金術を手に入れたことになる。仮想現実は私たちの注文に応じて、現実では不可能だったり、手間のかかりそうな状況設定をいくらでも可能にしてくれるのだ。これを追求していけば、ニューオリンズのジャズバーで恋人と語り合ったり、シラノ・ド・ベルジュラックと剣を交えたり、宇宙船の艦長席に座るのもお安い御用、というわけ。

さらに、ユーザーの注文を反映させる簡便な方法（プログラミングではなく、もっと感覚的な）が見つかり、彼らの作ったゲーム世界に多くの人が参加できるようになれば、私たちの「遊び」は大きく様変わりせざるをえない。

さて、このようにパソコンソフトひとつとっても、VRの新たなムーブメントが鮮やかに浮かび上がってくることに気づかされる。つまり、ビジュアルやサウンドの演出によって改めて喚起される空間意識、多人数の参加、そしてプレイヤーのニーズに応える柔軟性。

このことは最終的に、VRゲームが私たちの現実認識を根底から覆すと同時に、誰の足も踏み入れてない未開拓の領域まで拡大してくれる可能性を示してる。ひょっとしたら、そこには「恐怖」が待ちうけているのかもしれない。それとも…。

Desktop Entertainment

VR PERSONAL COMPUTER

本格的CD-ROMの大作にみるVRの映画的「進化」

映画スタッフの送り出す野心作が、日本の映像ソフト変革の引き金を引く

映像・ゲーム・パソコンの各分野に、制作当初から話題を呼んでいたCD-ROMソフト『ALeX-WORLD』が、ついに発売された。

近未来の東京を舞台に、殺人犯の汚名を着せられた主人公が謎の解明に乗り出すインタラクティブ・ムービー。アレックスと名乗る不思議なロボットが、あなたの水先案内人となる。

制作元のエンボディメント・フィルムズは、これまで『ワールド・アパートメント・ホラー』などの数々の映画作品を送り出してきたプロダクション。つまり少数のクリエイターが個人単位で作るケースが多かったCD-ROMソフトの分野に、日本では初めて本格的な映画制作の体制が投入されたことになる。

「マルチメディア」という新領域に反映される映画作りのノウハウについて、プロデューサーの森恭一氏は次のように語っている。

「映画の場合はとにかく、『エンターテインメント』として映像を見せていくことが基本になります。まずストーリーという骨格を作り、そしてそれを表現するためのビジュアルを練り込み、音声を加えてひとつの作品としてまとめあげていく。そのようなことをCD-ROMの分野でも実現しようとするなら、どうしても映画制作で行なわれているようなチーム体制を導入せざるをえないんです」

個人で活動するアーティストと映画スタッフは、仕事の内容が必然的に異なってくる。プロデューサー、監督、シナリオライター、テクニカルディレクター、プロダクションデザイナー、CGデザイナー、声優、効果、音楽、録音…。それぞれの工程には、これまで映画というアナログの世界で活躍してきた第一線の人材が用意された。

「今までのマルチメディア・タイトルに欠けていたのは、こうした映画作りに見られるような方法論でした。そのノウハウを導入することで、従来よりはるかに娯楽性の高い作品を生み出







●『ALeX-WORLD』のビジュアルのほとんどは、3次元CGを用いて作成されている。もともと映画の絵作りは、3次元の空間を念頭に置いて行なわれるものだ。台本にあるイメージを引き出すために、定められた空間の中で部屋をどう加工するか、そして何を配置するか、カメラはどこでとらえているのか。対象はモニターの中の仮想空間だが、製作者たちの頭の働きは同じなのだ。



●3次元CGの他にも、SFX映画のマット画を思い起こさせるようなビジュアルも使用されている。舞台は東京だけでなく、ストーリーの流れによってあちこちに飛ぶ。そこには無機的な人工都市とはまた違う、不思議な世界と多くの登場人物が待ち受けているのだ。アレックスのいざなうこれらの舞台では、SFアートとも呼べるような独特の雰囲気をもつグラフィックが奏効している。





していけるんです」

さて、今回の作品が映画と最も大きく違うのは、プレイヤー自身が物語の中心に位置しているということ。そのためプレイヤーがゲーム世界と密接にコミュニケートしていくインタラクティブ性、自分自身の行動によって物語が分岐していくマルチシナリオが、ストーリーを組み立てる上で新たな焦点となってくる。これには長い試行錯誤を要した。

「最初にできてきたシナリオを見て思ったんですが、とにかく下手をすると非常にレベルの低い脚本になってしまうんです。なぜかというと、プレイヤー自身が活躍するわけですから、主人公そのものを私たちが描くことができない。その代わりにプレイヤーの周囲をよほどしっかり固めてあげるということをしないと、これまで映画を見てきた人々に対してアピールできなくなってしまう。そのあたりでかなり苦労しました」

シナリオライターが6人起用され、大枠の世界設定と登場人物を用いて、「プレイヤーがどういう行動に出るか」という視点をもとに幾重にもまたがるストーリーラインが編み出された。最終的にそれらをまとめていくにあたっては、容量の都合で割愛せざるをえないところも出たということである。

実際、これだけの人材を集めて作品を作れば、その規模は当然大きくなる。ビジュアルの作成にしても、まずイメージボードが描かれ、それをもとに三面図をおこし、そこから3Dモデルのデータ入力が行われる。映画の大道具・小道具の考え方がここでは生かされている。3Dビジュアルは全てその体制で作られているため、できあがったモデルは膨大な量にのぼる。

このように規模の大きなタイトルは、これまではアメリカから発信されるケースが多かった。

「私はもともと、予算やスケジュールの枠の中でいい作品をどう作っていくか、そのためにコンピュータをうまく導入できないかということを考えていたんです。ところがこの2、3年の間に、そもそも日本で映像ソフトを作るということを今のままやっていたら、どうにもならないのではないかという危惧が芽生えてました。日本はこれまでハードの開発投資はしても、ソフトに対する投資は全くといっていいほどなかった。私がこのタイトルの制作に乗り出したのは、そうした環境を作り手の立場として何とか変えていきたかったからです。マルチメディアという世界においては、いい意味でも悪い意味でもまだ前例がない。ここでしっかりしたソフトを打ち出すことで、突破口が開けるのではないかという期待があります」

『ALeX-WORLD』が日本のソフト分野にどのようなインパクトを与えるのか、今後に注目していきたい。









※問い合わせ：バンダイビジュアル㈱03-5828-3028

DATA

●ALex-WORLD／発売中。動作環境：Macintosh/Color Classic以上。CD－ROMドライブ（倍速を推奨）。空きメモリ5MB以上。256色以上表示可能な12インチ以上モニター。漢字トーク6.0.7以降（7対応）。定価：18800円（税抜）。ウインドウズ版もNECホームエレクトロニクス㈱から94年新春発売予定。





VRを武器に動き出したアミューズメントスペース新時代

ゲームの多様化とそれに伴う施設の大型化で、かつてのゲームセンターは猛スピードで変容を遂げている。中でも重要な役割を果たしているのが、VRゲームやシミュレーションの台頭である。すでに遊園地を超えたとさえいわれるこれらの大型マシンを中心に、ゲームセンターはこれからどういった展開を見せてくれるのだろうか。その現実と可能性を探ってみよう。

かつて「スペースインベーダー」などに代表されるビデオゲームが中・高校生を熱狂させていたころ、繁華街の片隅にあるゲームセンターは暗く、陰湿なイメージに覆われ、そこには機械と人間という無機質な関係しか存在していなかった。悪の巣窟、不良の温床とさえ囁かれ、やがては衰退も考えられたこうしたゲームセンターの窮地を救ったのが、大店法の規制緩和によって実現した大規模なゲームセンターの増加と、店内を明るく開放的にするなどのメーカー側のイメージアップ努力、そして何よりもゲームそのものの質的変化であろう。

単に敵をやっつけるだけのいわゆるシューティングを主軸としたビデオゲームや、悪評に拍車をかけたポーカーなどギャンブル性の高いゲームの数が減少し、それに代わって「R-360」に代表される体感ゲームや、女性やグループでも楽しめるカーニバルゲーム、「ファイナルラップ」など通信機能を搭載した参加対戦型ゲーム、「UFOキャッチャー」などのプライズゲームが登場したことにより、ゲームセンターはヘビーユーザーから一般客へ、マニアからオールマイティへとターゲットが完全に変わっていった。

これらのゲームはインタラクティブ＝参加型と、大型化という二つの要素を背景に成長を続け、やがて仮想現実空間を身近に体験させてくれるVRゲームやシミュレーションマシンを生み出す。現在のゲームセンターの核はこうした大型マシンたちだ。セガの「AS-1」やナムコの「ギャラクシャン^3」、タイトーの「D^{3}BOS」といったマシンは、例えば遊園地にあるキャビン型の体感シミュレーターと比較しても遜色ないスペックを誇り、現在開発が進められている新しい大型ゲームも、ますます高度化、多様化している。小さな画面の機械相手にたった一人で挑戦し、ひたすらハイスコアを目指すといったかつての時代とは違い、多人数で同時にプレーし同じ仮想空間を漂ったり、あるいは画面とシンクロする筐体でリアリティを感じたり、あるいは機械との双方向コミュニケーションを楽しんだりという様々な要素がこれらのゲームには存在し、その多面性が女性を始め広い客層を呼び込んでいるのである。

ある意味でゲームセンターは遊園地からその客層を奪い取ったと考えてもいい。前述のように大型化したゲームは遊園地に行かなくともある程度のスリルと興奮は十分に味わうことができるし、ゲームセンターは手軽で入場料もいらず、しかも近いというメリットがある。一つのアトラクションに何時間も並ぶということもない。さらに「参加する」という遊園地のマシンとは決定的に違う魅力がある。これまでは小型の遊戯機械と大型の遊戯機械という定義で明確に分かれていた遊園地とゲームセンターが、これらの大型ゲームの登場をきっかけにその境目をなくし、むしろ遊園地やテーマパークが年単位なのに対して月単位、週単位で行ける最も親しみやすい遊び場としてゲームセンターが位置づけられ始めているのではないか。

そして次なるステップとしてゲームセンターが目指すのが、「ハイテクテーマパーク」構想である。世界でもトップクラスの日本のゲームソフト技術と大型の筐体を駆使したVRやシミュレーションを中心に、旧来の遊園地との融合を目指すものだ。これまでのようにビルの空きスペースにゲームセンターが入るのではなく、初めにゲームセンターありきで建物や空間が造られていく。例えば遊園地やテーマパークなら新しい施設を造るのに莫大な設備投資と不動産が必要だが、大型マシンでさえもスペースをあまり必要としないゲームセンターは少ない資本投下で各地に設営でき、室内に展開できるため天候にも左右されず、コストが低く押さえられるために、その分はこれまでどちらかというと軽視されがちだった人的サービスという側面や環境演出に力が入れられる。

その具体例が'91年2月にオープンした「ナムコ・ワンダーエッグ」だろう。ここはハイテクテーマパークを具体化し、ゲームセンターの新しい可能性を示唆した最初の施設である。乗り合わせたメンバーの合計得点によりストーリーが変化する「ドルアーガの塔」などゲームのインタラクティブ性を重視したアトラクションの導入はもちろん、従業員教育の徹底による演出効果、コンパクトにまとまった省スペースの立地など、まさに先駆者的役割を果たしているといえる。

トップクラスのゲームソフトと遊園地の融合といっても、それがただ「AS-1」の横をジェットコースターがすりぬけるといった単純な発想のものであってはならない。「ワンダーエッグ」のアトラクションに見られるように、その根底には必ずインタラクティブというポリシーが貫かれているはずである。仮に筐体がコースターだとしても、そこに何らかのゲーム性を持たせる。何度乗っても同じという体験型のコースターとは違い、乗って、揺れて、楽しんでいる中で必ず何らかのポジティブなアクションが要求される。つまり、遊ぶたびに違うケースが設定されるのである。子供向けのクルマや飛行機でさえもそれを徹底させるという、そうしたインタラクティブ性こそが「ハイテクテーマパーク」の醍醐味なのだ。

VRのエンターテインメント分野への応用技術がさらに進化し、現在残されている課題である触覚や嗅覚、味覚さえも再現する強力なVRゲームが登場したとき、「ハイテクテーマパーク」は他の追随を許さない巨大なインタラクティブ・メディアになることであろう。

今後5年間で各都道府県に1ヵ所、合計50ヵ所のハイテクテーマパーク建設を目指すというセガは来年春大阪に、そして夏には新横浜にいよいよ新しい施設をオープンさせる。その登場が今から楽しみである。



●「AS-1」(セガ) 体感ゲームの発展形といえるバーチャルライドシステム


●「ギャラクシャン³」(ナムコ) スクリーンを相手に全員でシューティングする


●「バーチャフォーミュラ」(セガ) 高速コーナーでは横Gも再現される本格派


●「ファイナルラップ」(ナムコ) 通信機能を搭載して8人同時プレーも可能に

A!
's Loki V1 to rubble!
s DIST's lower torso





VR ARCADE GAME

VRゲームの新たな可能性を「バトルテックセンター」で探る

これまでのシューティングゲームは、モニター画面を見ながらレバーとボタンを操作し、ミサイルを撃ったり、あるいはパワーアップアイテムを拾ったりしながら様々な場面をクリアして、いかに高いスコアをあげるかが中心だった。

ところが、そんなシューティングゲームの概念を根底から覆し、なおかつそこにVRの世界を採り入れた強力なゲームシステムが登場している。それが「バトルテック」である。

バトルテックは最大8人までのマシンがひとつのフィールドで戦うリアルタイムシューティングゲーム。プレーヤーは「メック」と呼ばれるロボットのコックピットに乗り込み、自分のロボットを操作しながら、あらかじめコンピューターにプログラムされた敵ではなく、自分以外のプレーヤーが操るメックを対戦相手に戦う。メックは複数の種類の中から自由に選ぶことができ、参加者全員を敵に回してもいいし、グループでチームを組んでもいい。コンピュータゲームというとどこか閉鎖的で孤独なイメージがつきまとうものだが、このバトルテックは敵プレーヤーとの戦術の読み合いや探り合いなど、人間が操作するロボットが相手だけに、その戦いは繰り返すほどに面白くなり、ゲームとして奥深い魅力がある。だれもが参加できるシンプルな内容ながら、戦うフィールドの条件設定や利用するメックの機能、種類など多様な選択肢が用意され、プレーのたびに違った体験ができるというわけだ。もちろん、ソフトの入れ替えなど、プレーヤーを飽きさせない配慮も十分なされている。

基本操作は左手のレバーでスピード調節と前進後退を、右手のスティックで方向転換、武器の照準合わせ、武器の発射を行う。計器やボタン類の多さから、最初からこれらすべてを使いこなすのは至難の技だが、レベルアップに応じて武器の設定ボタン、レーダーやスクリーンの切り替えボタンなどオプション設定が可能で、腕が上がるほどにメックはまるで自分の手足のように動いてくれる。フットペダルを使った操作ができるようになれば、マスタークラスだ。

また、バトルテックが従来のコンピュータゲームと異なるのはそのゲーム内容の魅力だけではない。最大の特徴として、競技用公式ルールが設けられ、そのルールに従って様々な競技会を開催することで遊びに付加価値を見い出していること、さらに今後3年間で50店舗の設営を目指し、各センターに相互通信機能を持たせてセンター間での対戦や日本選手権、そして世界各地のセンターの代表が一堂に会すワールドカップ構想など、ゲームを媒介にして無限の可能性や戦略を秘めていることがあげられる。「ハイテクテーマパーク」につながる一つのベクトルを、このバトルテックが持ち合わせているといっていいだろう。

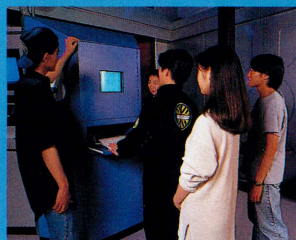
バトルテックの遊び方の流れ



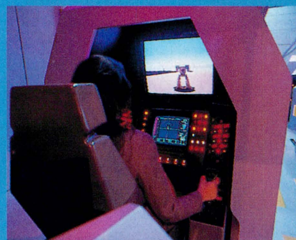
●メンバー登録
最初にプレーヤーはカウンターで登録を行う。それぞれが自分のコードネームをアルファベット10文字以内で自由に設定。それをもとに制作されたメンバーズカードを受け取る。



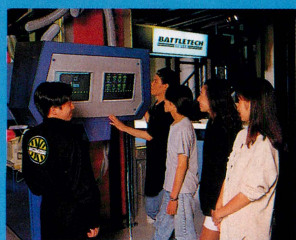
●ブリーフィング
モニターに映し出される映像を見ながら、ゲーム内容の説明と基本操作の指導を受ける。ここできちんと学べば、ビギナーでもメックの操作はけっして難しくない。



●条件設定
参加者のレベルや希望をもとに、クルーがゲーム内容の様々な条件をインプット。チーム戦かバトルロイヤルかといった試合形式や、フィールド、メックの選択などここでの設定がゲームのレベルと内容を決定することになる。



●プレー開始
決められたメックに乗り込んでプレー開始。1000ポイントを基準とし、相手にダメージを与えると得点が加算され、逆に攻撃を受けるとマイナスに。10分間のプレー中はクルーが巡回し、必要なインストラクションを与えてくれる。



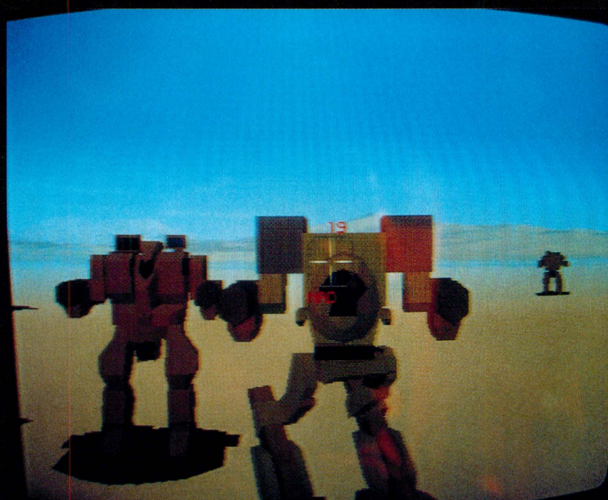
●デブリーフィング
プレー終了後、2つの画面上で戦闘シーンを再現する全体俯瞰図と、各メックごとのダメージ状況や得点状況が表示される。対戦を振り返りながら次回への作戦を練ろう。



●スコアシート受け取り
戦闘の記録を時間の流れに沿って記したスコアシートがプリントアウトされ、全員に配布される。各人がだれをどのように攻撃し、またダメージを受けたかが分かる詳細なデータが記されている。

問（株）ザップ☎03(3222)5611

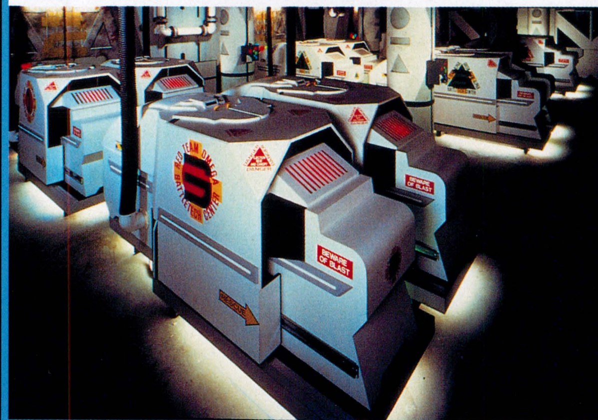
8:23 BAMBI ejects as KETA reduces BAMI
8:32 KETA's Thor V6 fires and severely rava
8:43 DIST severely ravages KETA



8:50 KETA moderately damages
8:52 DIST's lower torso is shattere
8:52 KETA's right lower leg is mo
8:52 KETA's right upper leg is mo
8:52 KETA's left arm is moderatel

日本でも「バトルテック協会」設立 ますますワールドワイドなVRゲームに

もともとは日本のロボット・アニメがヒントだったというバトルテックは、1990年、米・シカゴに初めて登場し、アメリカを中心に世界各地での展開が予定されている。'93年9月9日には日本でもいよいよ「バトルテック協会」が設立され、公式競技ルールの整備、ランキングシステムの確立などが行われ、それに基づいた公式競技大会の開催が実施されるようになった。横浜の「トレルワン」、渋谷の「ドクター・ジーカンズ」に続き10月には渋谷「ロンゴロンゴ」に、11月には西荻窪「アミュージアム」にセンターがオープン。来春には日米大会も予定されるなど、今後の展開がますます楽しみである。



VR ARCADE GAME

最新VR&シミュレーションゲームは話題作が目白押し

リッジレーサー

RIDGE RACER



●アスファルトの舗装面の違いまで分かるリアルなポリゴン画面。路面のうねりなども緻密に再現されている



●実車と同じ感覚が得られるため“酔う”こともあるかもしれない



●トンネル内での光りが後ろに流れるさまなど、ビジュアルも秀逸



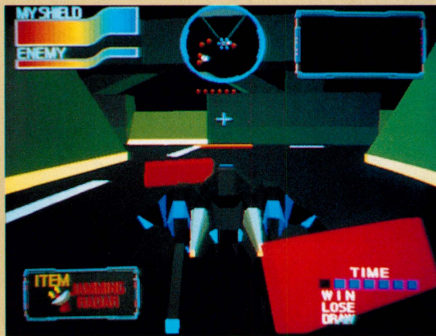
問(株)ナムコ☎03(3756)2311

ナムコが自社新開発の高性能CGシステム、システム22を初めて採用したコックピットタイプのポリゴンドライブゲーム。システム22ではこれまでの筐体よりも高速でポリゴン演算（毎秒24万ポリゴン）ができるようになり、さらにリアルな感触と材質感を表現したテクスチャーマッピング、物体の光の当たり具合を表現し、空間の奥行きと広がりを再現したグーローシェーディング技術が加わることによって、緻密なグラフィックとスピード感（特に路面が後ろに流れていくあたりは最高！）が得られているのが最大の特徴だ。また、8面までのウインドーを同時に扱うことができ、例えば視点を搭乗者の後ろに切り替えて全体を見渡したり、そのほかバックミラーや上方からの映像など、様々な視点からの映像を同一画面に表示できる。

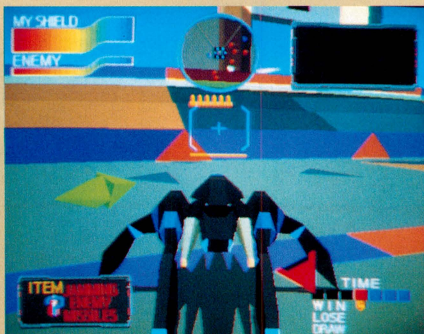
ゲームは初級、中級、上級、TT（タイムトライアル）の4つのモードから選択し、初〜上級モードはコンピュータ・カーを相手に白熱のバトルを挑み、タイムトライアルモードではいかに速くコースを走るかを競う。筐体もボックスタイプの大型で、クラッチつきの6段シフトを採用。操作方法は、ほぼ実車と同じだ。もちろん、オートマチックに設定することも可能。

また、ナムコ・ワンダーエッグには「シムドライブ」の後釜として、このゲームのスペシャル版ともいえる実車のユーノス・ロードスターを使った「リッジレーサー・フルスケール」が導入され、こちらは映像がスクリーンに投影されるため、より本格的な迫力が味わえる。

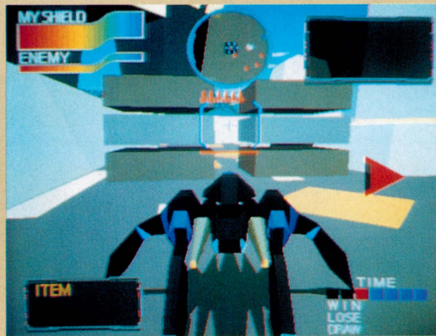
サイバースレッド
CYBER SLED



●アイテムはミサイル補充やシールドリペアなど3種類がある



●上級コースではフィールドは山あり谷ありの複雑な地形に



●戦闘画面は自機の後ろから。チェンジボタンで視点変更可能

ポリゴンを使用した3D対戦バトル。速度、攻撃力、耐久力などそれぞれ性能が異なる6タイプの「ビークル」と呼ばれる戦車型の乗り物から1台をセレクトし、それに乗り込んで、コンピュータや他のプレーヤーが操る機体を相手に、何種類か用意された地形の異なるバトルフィールドで1対1のシューティングバトルを行うというゲームだ。いわゆる格闘技の対戦ものとは一味違うVRゲームといえよう。

基本画面は自機の後ろから眺めた第三者的なアングルだが、ビューポイントチェンジ・ボタンによりコックピットからの視点に変えることができ、より迫力ある戦闘が楽しめる。また画面には、戦闘の際に重要になるレーダーやシールド残量計（自機と敵機の両方を表示）をはじめ、メッセージウィンドーやガンサイト、ミサイルの残弾数、残り時間を示すタイマーなど様々な情報が表示され、まるでSFメカのパイロットになったような気分にさせてくれる。

操縦は2本のレバーで行い、2本を同じ方向に倒すことで平行移動、互い違いに倒すことで回転、どちらか一方を倒すことで曲線移動ができるが、この2本のレバーにいかに早く慣れるかが勝敗のポイントとなるだろう。

1人プレーのトレーニングコース、2人プレーの初級コースなど、難易度やレベルもいくつか設定されており、初心者からマニアまで幅広くプレーが楽しめそうだ。



問㈱ナムコ☎03(3756)2311
Ⓒ㈱ナムコ

スーパーグランドエフェクト
SUPER GROUND EFFECT



●ラスト1周にテクニックとハートのすべてを賭ける



●感覚がつかめるまでは比較的ゆっくり走ろう



●バックミラーで後方から迫るフェラーリを確認

FOCA（F1製造者協会）公認のF1ドライビングシミュレーションゲーム。実在のF1チーム、実在のサーキットでレースが行えるため、よりリアルにF1レースの迫力が楽しめる。また、レーシングカーを真似た筐体には本物のF1マシンと同じカラーリングが施されており、プレー中には横Gも感じられる。ゲーム・サウンドもフジテレビ系列F1放送のテーマ曲である「トゥルース」を採用するなど、演出効果は申し分ない。

このゲームの特徴は、「ピットイン」の要素をふんだんに盛り込んでいることだろう。他車との接触によるダメージやスピン、コースアウトを繰り返すと、パワーが低下し、加速度が鈍るエンジントラブル、グリップが低下し、コーナリング性能がダウンするタイヤトラブル、ハンドリングのバランスが崩れ、直進性が悪くなるサスペンショントラブル、トップギアに入らなくなり、最高速が低下するギアボックストラブルなど、様々なトラブルが現れ、ピットインを余儀なくされる。実際のF1レースに近い設定が盛り込まれているのだ。

ウィリアムズ、マクラーレン、フェラーリ、ベネトンの4チームからマシンを選択し、高速のサンマリノ、テクニカルなブラジル、天候が変化しやすいスペインの各GPに出走。ギアはオートマとマニュアル6速があり、もちろん通信機能搭載で多人数プレーも可能だ。

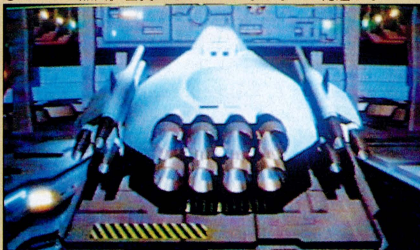


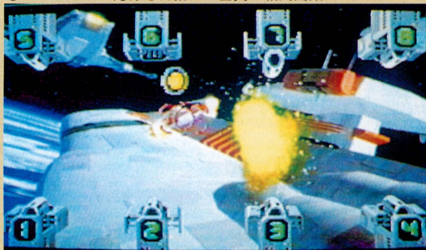
問㈱タイトー☎03(3222)4808
ⒸTAITO CORP.1992／LICENSED BY FOCA TO FUJI TELEVISION

マイケル・ジャクソン・イン スクランブル・トレーニング

AS-1/MICHAEL JACKSON IN SCRAMBLE TRAINING


●モーションライドによりリアルな仮想宇宙空間が体験できる


●エンジン点火。全員の心が一つにならないと発進しない


●ライセンスの発行を目指して全員で戦闘開始だ

宇宙、海底、ミクロの世界など様々な異次元空間ツアーを体験できる、VR感覚の体感型ムービーライドマシン「AS-1」用に開発された新作ソフト。ゲームマニアとしても知られるビッグスター、マイケル・ジャクソンがプレーヤーに厳しい訓練を課す教官としてゲーム画面に登場。彼の指導のもと、搭乗者全員がスペースパイロットの訓練生となり、宇宙船Aシャトルで大気圏外への打ち上げ訓練を行うというゲームだ。

大画面に映し出される映像と連動して前後左右、上下にスライドする「AS-1」は、コンピュータによる4軸油圧制御システムを搭載。急降下や急上昇、左右への旋回といったリアルな動きを実感でき、臨場感あふれるサウンドとともにそのスリルにはすでに定評がある。そこに最新CG技術によって作られた美しい映像とマイケル・ジャクソンの実写映像が加わることによって、遊園地のアトラクションに勝るとも劣らないエンターテイメントマシンに仕上がった。

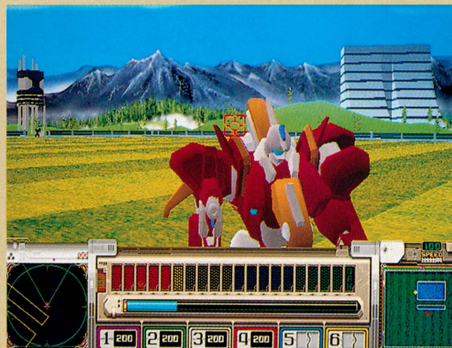
もちろん、搭乗者側からのアクションによって体験する状況が変わるインタラクティブシステムにより、映像と連動してシートが揺れるだけの、単なるシミュレーターとは違った興奮と実体験が得られるようになっている。



問㈱セガ・エンタープライゼス☎03(3743)7430

ガーディアン

GUARDIAN


●中心部には操作に同期したロボットの視界がポリゴンで表示


問㈱日本セルモ☎03(3551)8800

体感筐体によるロボットバトルシミュレーター。こちらもテクスチャーマッピングとグーローシェーディングの採用でリアルな質感と臨場感あふれる奥行きを実現。最大6人までの対戦プレーがメインだが、プレーヤーの数が少なければ、コンピュータ対戦モードもある。

ユニークなのは、自分以外5人がすべて敵である非協力モードと、最大5人1チームで集団対戦できる協力モードがあって、協力モードではシステムに装備されているスピーカーとマイクによってチーム内だけでの会話通信も可能というところだ。また、例えば剣で敵を破壊した場合、胴体を切断するアニメーションが表示されるなど、それぞれの攻撃や武装によって自機や敵機のアニメーションが変化する派手なアクションも見逃せない。

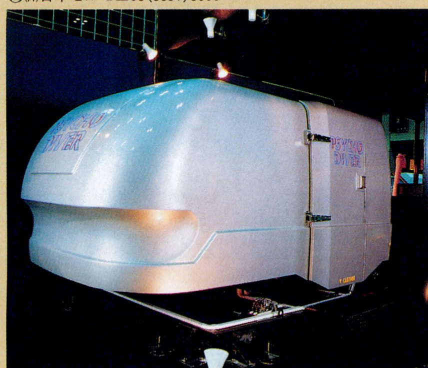
複雑になりがちな操作系も、遠距離でのマシンガンやエナジーボール、近距離での剣や盾といった武器は状況に合わせて自動的に選択してくれるので、初心者でも操作にとまどうことは少ないだろう。

将来はオリジナル機体の作成やシナリオモードも加わる予定だ。

サイコダイバー

PSYCHO DIVER

問㈱日本セルモ☎03(3551)8800



4人乗りのコンパクトなライド型カプセルシミュレーター。小型ながら72インチの高解像度スクリーンをカプセル内に構築、高速比例バルブ仕様の3軸油圧シリンダーによって3次元運動を与えることで、映像とシートの振動をリンクさせ、臨場感あふれる体感映像空間を実現させている。映像はCGアニメをベースにしたレーザーディスクから再生され、ソフトライブラリーも豊富だ。従来のシミュレーターが大規模な施設や場所を必要としていたのに比べると、設置面積が小さくてすみ、身近な場所への設置が可能。いわば、シミュレーターのパーソナル化を実現した初の作品ということになるだろう。

ますます期待が高まる開発中のゲームには VR新時代をにおわせるハイテクが満載

まだゲームセンターには置いていない、開発中のゲームに目を向けてみよう。

まずはセガの「ドラゴンボールZ　VRバトル（仮称）」。ベースボール型に設置した高度赤外線センサーの上にプレーヤーが立つことで、プレーヤーの動きが確実に画面上に入力することが可能になったという画期的なゲームだ。パンチやジャンプ、ブロックといった動きをレバーやボタンでなく、人間の動きで表現できる。前面には4台の120インチ大型プロジェクターが広がり、あたかも自分が画面上のキャラクターと同化したように感じられるだろう。

ナムコは本格的フライトシミュレーター「ホーネット1」の日米同時展開を画策している。まずは来年春に同社が米・カリフォルニアにオープンさせる「マジックエッジ・エンターテイメント・センター」に「ホーネット1」を目玉として設置、続いて来年中には国内にもオープンさせる予定だ。「ホーネット1」は、リアルタイム3次元CG映像と独自の油圧駆動モーションシステムにより、F-18戦闘攻撃機の操縦をリアルかつダイナミックにシミュレーションできる最新鋭のバーチャル・テクノロジー・システム。データ通信により多人数同時プレーが可能で、指揮官の作戦指令に基づいて空中戦から編隊飛行など大空を自由に飛び回るVRを体験できる。

タイトーは「D^{3}BOS」の発展形である「スピンドレックス」を開発。こちらは従来の360度回転に、上下30センチの動きが加わり、浮遊感覚さえも楽しめるようになった。現在ソフトは宇宙遊泳ものが1つあるだけだが、新しいソフトも続々と開発予定である。

ドラゴンボールZ VRバトル





●自分の動きを画面にそのまま反映できるファン待望のシステムがついに完成。商品化が待たれる。

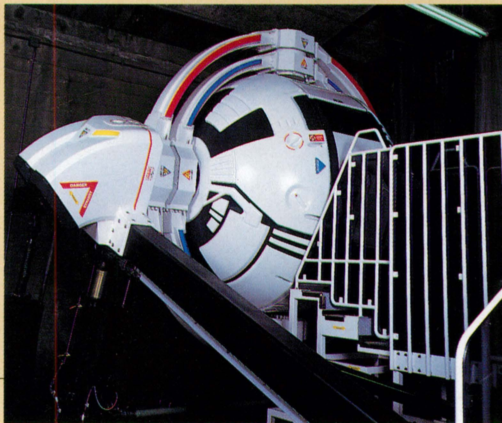
ホーネット1



●アメリカの軍需技術を応用。空母からの発艦から空中戦、地上ミサイルの破壊、弾薬庫の破壊をして空母に帰るまでをシミュレート。



スピンドレックス



●360度＋上下30センチ。3つの画面とボディソニックの音響効果で迫力も倍増。新作ソフトの登場が今から楽しみだ。

漫画にコンピュータを導入した、デジタル・コミックスの先駆者

独特のアメコミ・タッチと日本人離れしたSF感覚で、「コブラ」や「ゴクウ」など、数々の名作を産み出した寺沢武一氏。今、彼は絵筆をコンピュータに持ち替え、マンガの新たなる境地に挑んでいる。彼のコンピュータ・グラフィックスに対する考え方と、マンガ、アニメーション、そして電子出版の現在と未来についてインタビューしてみた。

寺沢武一

漫画家　昭和30年３月30日生。昭和51年手塚プロダクション入社後、翌年退社。昭和52年に週刊ジャンプでデビュー作『コブラ』を連載。アメリカナイズされた世界観で人気を呼ぶ。『コブラ』は劇場アニメとしても公開された。海外での評価も高く、数多くの作品が外国語に翻訳されて好評を博している。最近ではコンピュータを使っての作品作りに意欲的で、Macintoshを使って制作した漫画『武　TAKERU』が現在発売中。他作品には『ゴクウ』『バット』などがある。

・てらさわ ぶいち



●重厚な家具で固められた部屋に、マッキントッシュなどのコンピュータが並ぶ。メインで使用しているのは「Macintosh II ci」。最初に買ったMacであり、故障も少ないからと言う理由だ。Macは他に３台あり、Quadra700、800、950があるけども、自分は必ずしもMac信者ではなく、いずれ「INDY」に変えようという計画もあるらしい。原稿は全てMOディスクに入れてあり、いつでも引き出せるようにしてある。



コンピュータを使うのは、アニメーション業界の人を啓蒙するためなんです

7、8年前に『バット』というマンガを描いてた頃に、CGを使って描いてみようと思ったのがコンピュータを取り入れたキッカケです。その時は98（PC－9801）で描いてました。カラー4ページだけだったんだけど、機械で描けるようになったのでおもしろいんじゃないかと思って、単純に画材としてコンピュータを使ったわけです。今までマンガっていうのは手塗りの世界で、ブラシがその後にあるぐらいでしたから。でも、その頃は使えるソフトがほとんど無かったから、ソフトウェアを作ってるところに頼んで作ってもらったりしてましたね。機械も98を使ったり、PC－100ってのを使ったりしてました。スキャナーなんかもまだいいのがなくて、自分で一本ずつ線を引きながら取り込んでいくという大変なものでしたね。

何か新しいものとか、変ってるものとか、そういったニオイのするものが好きだったから、コンピュータを取り入れたわけです。そのときはそんなに深く考えながら使ってたわけではなくてソフトも幼稚なものだったんだけど、何となく将来の事を垣間見ていたという感じでした。結局ゲームとかも流行りだした頃で、それと同じようにコンピュータを使ってみて「おもしろいな」と思ったんです。もっとも、今では考え方も違ってきていますけど、当時は単純に画材として考えていたわけです。

コンピュータを使って描くということは、今までのマンガの描き方と全く違うということも言えるし、同じであるとも言えるんです。マンガとしては、コンピュータで描こうが手で描こうが、絵や内容が変わるということはないわけです。もっとコンピュータらしい描き方をしようと思えばできるわけだけど、僕は逆にそういった描き方をわざとしてなくて、コンピュータらしくない描き方を考えて描いてます。ただ、ひとつ変わってしまうことは、安く大量に作れるはずのマンガというものが、オールカラーにしたりするとコスト的に今までの基準から外れていってしまうということです。つまり雑誌ではそんなことしてくれないし、単行本にすると凄く高いものになってしまう。安く大量に作るというマンガ文化の逆を行くことになってしまうわけです。これは見えないけれども大変大きな問題で、これから先、ちょっとどうしたものかと思ってしまいますね。

今、描いている『武 TAKERU』は、マンガの形にはなっているけれど、実際は1コマ、1コマ制作していて、その1コマのサイズは20インチの画面いっぱいに描いていたりするわけです。で、なぜそういったことをしているかというと、最初から電子出版にすることを考えていたからです。でも、今回は、普通の本の出版の方が先にきてしまったから、見ている人はマンガだと思ってるのかもしれないですね。実は電子出版のために作ったものを、マンガのコマに切り貼りしたと思ってもらったほうが、わかりやすいんですよ。だから、マンガ上ではカットされてる部分も当然あるというわけです。もちろん、話を作るときは、普通のマンガと同じように、絵コンテを切って描いています。しかし、そのコマに入る絵自体は、大きくしてバックグラウンドにも余裕を持たせて描いているし、フキダシなんかも付けていないということです。マンガになった絵を、良く見てもらえばわかると思うけど、小さい目の中にも光りを描いていたりするんですよ。結局、透明感というものを考えてみると、印刷物っていうものは限界があるので、やっぱりモニターで見るのが一番いいわけです。だから、そう考えると一番いい状態で見せられるのが、僕にとっては電子出版なわけです。

今作っている電子出版は、まだハードが何になるかわからないけど、容量のことも考えてCD－ROMになることだけは確かです。しかもこの作品は、キャラクターと背景が別々にデータとしてあるので、ちょっとしたアニメーションをつけるということも考えています。今僕がやっている仕事、すなわちアニメーションであり、マンガであり、電子出版系のものであり、これまではバラバラにあったものが、ひとつのデータから全て出来てしまうということを、コンピュータは始めて可能にしてくれたんですよ。それが、コンピュータを使っている最大のメリットですね。あとは劣化しないということや、背景なんかは取っておけば何度でも再生できる、いろんなものに流用が利くという部分も非常に便利ですね。まあ、マンガの場合は、一度描いてしまうと、それを何度も使うということは、あまりないですけども。

今まで、アニメーションの背景などは一度使うと捨てちゃってるわけでしょ？ そんなの、アニメ会社がちゃんと残すような形にしていけば、例えば技術的に完璧に富士山の絵を描いたものというのは、もうそれでしかないわけで、それ以上うまい人が現れない限りそれは取っといてあげればいいわけじゃない。アニメをやってて思うんだけど、そういった失われてしまうテクニックがあまりにも多いし、扱いもひどいのでもったいないなと思いますよ。そういった意味で、他の人間を啓蒙するためにも、コンピュータにデータとして残しておけば取っておける、ということを実践しているのです。



あとは、3次元をアニメーションで使いたいと考えた場合、現実にはCMなどの3次元のコストを考えてしまって、そんなの使えないよというような話になっちゃうんだけど、でも、そろそろ個人レベルで使えるようなものも出てきているわけです。だから今度の『コブラ』では、3次元を少し入れて試してみようと思っています。本当はいきなりアニメーションでやりたいんだけど、そういうわけにもいかないので、一応納得してもらうために電子出版という形で出そうと思っています。そうした方が、みんなが理解するには早いだろうという事なんです。しかし、あくまでも静止画が基本であって、光りがキラキラしたりとか、クリックすればセリフがでたりとか、ちょっとした部分がアニメーションになっている感じです。本当はクリスタル・ボーイを3次元で描こうと思っているのですが、人間の肌みたいに描かなくても透明だから描き易いかと思っていたら、人間の体の形を描く方が非常に難しくて苦労しています。3次元っていうのは、鋭角的な乗物とかの方が簡単に描けるわけで、こういった宇宙ものの方が描き易いはずなんですけどね。

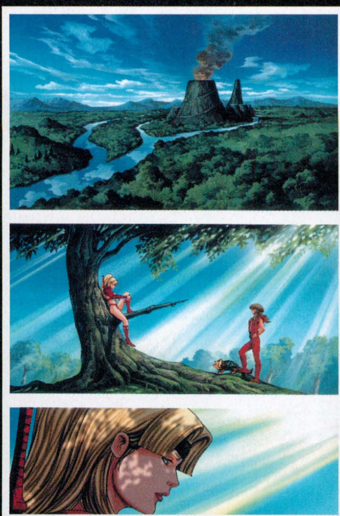
電子出版というものは、出版の未来を考えると、やらなければならない事だ

僕の中では、アニメーションと電子出版を一緒にしたくないという考えがあるのです。僕はアニメーションも作ってるんだから、動くのはアニメーションを作ればいいわけでしょ。しかも、技術的にもフィルムの方が絶対的にきれいなんだから、それを無理してドットにしたような絵を描かなくてもいいわけだし。ただ、電子出版にこだわっているのは、流通の部分の問題が大きいですね。例えば、アメリカっていうのはマンガ専門店でしかマンガが買えないわけで、しかもとても少ないわけですよ。ところが、コンピュータのアプリケーションを扱っている店っていうのはいっぱいあるんだから、そこで日本の電子出版という形でマンガを出した方が、変なマンガ専門店より置き易い。それで、例えばスペイン語とか英語とかを入れていけば、元を一枚作っただけでヨーロッパなどにも廻す事ができる。それは、紙媒体のマンガでは出版や販売の形態も違うのでなかなか難しいことだけど、コンピュータを使えば簡単になるわけです。電子出版が、今のマンガみたいになるのかどうかはわからないけど、やっぱり将来的にはやっていかなくてはならない事なんじゃないかと思っています。

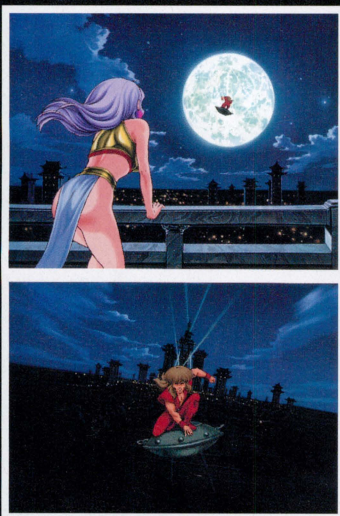
ただ、正直に言うと最初はコンピュータを使うと大量生産ができると思って始めたんです。でも、描き込んでいくと他人（アシスタント）が触れなくなってしまうんですよ。やっぱり、他人がさわるとタッチが変ってきちゃうわけで、そうすると全部ひとりでやらなくちゃならなくなる。こうなると、時間ももの凄くかかってしまう。そういったことから、自然にアニメのような感じで描くのがいいということがわかって、今の形になったわけです。ただ、アニメと違うところもあって、影と影の境をぼかすとかいった技法を使用することができる。多分、何十台もコンピュータを置いて作業すれば、大量生産もできるんだろうけど、マンガってものはそんなことをしてまでペイできるものじゃない。そうすると、今の規模では大量に作る事は難しいですね。

僕はコンピュータを使って、コンピュータらしい絵を描くということよりも、そういった作業のためにコンピュータを使っているという人間です。ただ、描き方に関してはこれがいいという方法は別になくって、例えば、背景は手書きでキャラクターが実写でもいいわけだし、その逆もまた可能性としてある。これがいい、あれがいいというのはありません。しかし、そういった事は、ひょっとするとマンガというジャンルからはずれていくかもしれないなと思います。こうなってくると、マンガを描くというよりは、物語を演出をするといった事に近くなってくると思うんです。このことは、8年前に98の幼稚なソフトで描いていたときに、すでに予感していたんですよね。今はまだ、ゴーグルを着けて3次元だっていってるけど、将来的にはモニターの電源をつければ3次元になっていて、主人公を自分で動かしたりすることができて、キャラクターもどこかの俳優さんにソックリだったりするやつがあるかもしれないわけですよ。だって、今だってできちゃうかもしれないところまで来てるわけじゃないですか。まあ、まだまだ人間の肌の表現とかはできない部分もあるけれど。でも、そういうのが簡単に作れるようになったとして、誰かがいいキャラクターを作ったとしたら、キャラクターを販売する仕事っていうのもありえるかもしれない。そうなると、自分でキャラクターを作らないで、好きなキャラクターを買ってきて自分で演出しちゃうということも可能になるかもしれないでしょう。それがアニメーションなのかはわからないけど、非常におもしろくて恐い世界でもあるわけですね。こうなってくると、今まで紙に絵を描いていたマンガ家ってものから、演出家ということに変ってきちゃうかもしれないけど、それはそれでひとつの方向性が開かれるということでいいんじゃないかと思っています。

その中のプロというのも出てくるだろうし、同じ素材を使っても、才能はみんな違うだろうし。また、そうなってくれば、手描きのおもしろいものを見たいという人間もいるだろうし。







だけど、マンガのおもしろいところっていうのは、そのマンガ家のタッチが出てくるところだと思う。それは、そういった3次元には置き換えられないものであって、その部分がおもしろさになっているわけです。つまり、人間っていうものが10で構成されてるとしたら、漫画で見せられるのはそのうちの2つくらい、あとの8は見てる人間の感覚で考えていくというものなのです。その8っていうものが表現されてないだけに、逆にその人間が浮きでてきて、漫画というものが奥の深いものなってくのです。だから、マンガのおもしろさっていうものと、電子出版の方とではおもしろさもちょっとずつ違うと思う。だけど、イメージとかキャラクターのありかたとか、話の内容といったものは、作家ひとりひとりが持っているものだから、しかもそれで成り立っている仕事であるわけだから、もっと今のコンピュータのテクニックが凄くなってきた場合はおもしろいんじゃないかな。現在のテクニックはまだまだ完璧じゃない。3次元にしても、何かいろんな方式を採用していたりとかして、10年や20年経ってたときにはどれが主流になっているかわからないじゃないですか。でも、今見ればみんなこれは凄いっていってるわけだし、その先っていうのもあるわけだから、そうしたときに本当に使えるものになったらどんな世界が開けているのかなって思いますね。確実にそっちの方向に進んでいってることは、確かな事なんだから。

アダルトソフトでも何でも出てきて、もっとCD-ROMを広めることだね

家庭用ゲーム機っていうのは、自宅の方にとりあえず一式そろってます。シミュレーションがほとんどで、RPGは最近はやらなくなってしまいましたね。パソコンも、ほとんどの機種を持ってたんだけど、Macを入れてからはゲームをやらなくなってしまいました。それは、結局ゲームをやってるより3次元グラフィックを作ったりする方が、僕にとってはよっぽどおもしろいことなんですよ。MacのCD-ROMのゲームなんかもやったけど、だいたいみんな同じようなものばかりじゃないですか。先が知れてしまうんですよね。ゲームというよりは、3次元の絵に溺れてしまっているものがほとんどで、ゲームというにはまだまだのような気がします。もっと演出という部分で、変ったやつとか優れたやつがないといけないんじゃないかな。ひょっとすると、アダルトに負けてるんじゃないかって感じですね。アダルトにしろ何にしろ、もっとCD-ROMというものの底辺が広がってくれないと普及しないし、いろんな人間も出てこないでしょう。まだまだ、CD-ROMにとっては、第一歩ぐらいなんじゃないかな。パソコンも個人で買えるレベルになってきたんだから、ここらで何か新しい波が来て欲しいんだけどね。

●現在描いている『武 TAKERU』では、まだ3D画面を使用していないが、電子出版として制作中の『コブラ』では、期待が持てそうだ。マッキントッシュのディスプレイ上には、美しい「レディ」や「タートル号」が、次々と映し出されていた。最新作の『コブラ』を、早く自宅のマックで見られる事を祈ろう。

●使用機材

ディスプレイ	SUPER MAC製　20inc　モニタ
ビデオボード	SUPER MAC製　Thunder24
スキャナー	EPSON製　GT-8000
タブレット	ワコム製タブレット
プリンター	VICTER製トゥループリント
ソフトウェア	Adobe Photoshop
	シェードII
	Macro Mind Director
その他	MOドライブ

厳選してお届けする電子メディア最新トピックス、6タイトル

TVで「地球の意識」をVR体験！新鮮でいて懐かしい不思議な浮遊感覚「アニマ・ムンディ」

火曜日の深夜、テレビをつけるとなんとも摩訶不思議な番組をやっている。「アニマ・ムンディ」。CG映像によるオープニングの冒頭は眼球のアップ。これは、レム睡眠時のヒトの瞳孔の動きを正確に再現したもの、つまり夢を見ている瞬間を表しているのだ。番組の内容自体も、夢と現実の境界があいまいになりそうな、キモチのイイ映像が目白押しなのである。

ジェームス・ラヴロックという人の唱えた「ガイア仮説」という理論をご存じだろうか。この仮説では、地球を一つの生命体であると認識した場合、それが生命体である以上当然意識が存在するはずだという。この番組ではその意識を「アニマ・ムンディ」と呼んでいる。そして「アニマ・ムンディ」とは地球の恒常性を保つシステムそのものであり、ひいてはその地球に存在する「モノ」の意識の集合体でもあると規定している。

しかし、現代人は科学信望に偏重するあまり、人類もまた、地球の生命体の一部であることを忘れてしまっているのではないか。そんな問いかけを軸に「科学と神秘」を同等に捉え直してみようと企画されたのが、サイコメディアTVというジャンルを提唱するこの番組というワケだ。

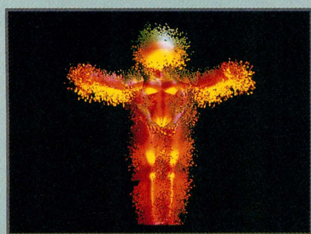
CGアクターのマリアが案内役になり、毎回一つのキーワード（天使、竜、きのこ、螺旋、石、ハルマゲドン、etc…）に添って、その言葉の周辺の事象を、ビジュアル解説、取材レポート（海外取材を含む）、ドラマ、ゲストのメッセージやインタビューなどでコラージュしていくという構成。2人の子供が出てきて不思議な効能料理のレシピを教えてくれたりする「3分間おまじないクッキング」なんていうコーナーもあったりして、一見バラエティ番組に見えるが、かと思えばティモシー・リアリーやアレックス・グレイといった、カルトな才人達がビデオ出演したりと、その内容はかなり普通じゃない。深夜番組の常識を超えたCG映像もそうだが、構成や登場するキャラクターの顔ぶれからみても、意図的に様々なジャンルをオーバークロス・リミックスさせていることがわかるだろう。そして、日本の誇る博物学の第一人者、荒俣宏氏扮する「アリャマタコリャマタ先生」によるミニ・コーナーなど、フシギ大好き人間にとっては心憎いばかりに充実した内容だ。

コーナーのあい間にブリッジのように挿入される短い映像にもそそられる。テンション高めの人には必見といえよう。

「番組では観る人に問いかけはするけど結論は出さない。何かを考えたり、思い出したりするきっかけになってくれればいい」とは、CG映像の制作を担当している松木靖明氏（NHKエンタープライズCGルーム／ディレクター）の弁。

人々の潜在意識下に眠っている共有認識、太古の記憶が、ネットワークとなって新たなコミュニケーションの形になる。松木氏の手によるオープニング映像には、そんな未来の、あるいは過去のコミュニケーションのイメージが凝縮されている。

「シャーマニズム」なんて言葉を聞くと「えっ」と眉をしかめる人も、日常生活では「縁起をかつぐ」なんてことをわりあい自然にやっているハズ。「夢と現実」「科学と神秘」これらを互いに相反するものではなく、すべて自分の身をとりまく現象として認識すれば、世界はどんな風に見えてくるだろう？ そんなことを考えながら眠りにおちるのは結構気持ちイイのだ。





●大地に対する愛と畏怖、それは、忘れかけてはいてもすべての生き物が持っている太古の記憶なのだ。番組の案内役・マリアは、大地の神ガイアであり、聖母マリアでもあり、豊穣の女神であり、古今東西の宗教、思想に登場する大母神、つまり「母なる大地＝地球」を象徴するキャラクターとして作られている。

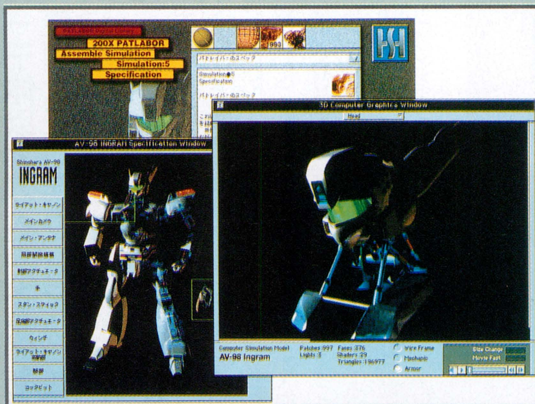




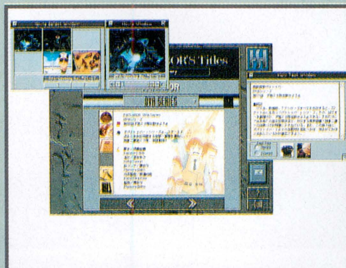


●オープニングは、現在と異なるコミュニケーション・ネットワークの形を映像化したもの。水は地球の生物の共有意識体＝マニア・ムンディをイメージした海。そこから何かが生まれようとしている。日本語には『言霊(ことだま)』という言葉があるが、人々の口からは珠の形をとった言霊が溢れだしている。さて、今週の「キーワード」にはどんな魂が宿っているのだろうか。／毎週火曜日TBS系ネットワークにて深夜1:20より関東地域でのみ放映中（場合により開始時刻に変動あり）。

TOPICS



●操作マニュアルまで内蔵された親切設計である。あらゆる映像にはキャプションがついている。そのテキスト量は文字にして20万字以上という膨大さ。これらのテキストの文字はポイント数の切替えが自由なうえ、邪魔なら切り取って画面から消したり、ハードコピーをとって、手元で参照したりと多様な扱い方が可能。「アセンブルシミュレーション」のワイヤーフレームとレンダリングによるイングラムは、これだけでも一見の価値あり。





●データベースが役に立つだけではなく、楽しめるというこのソフトの構造は、マルチメディア本来の思想に非常に近いのではないだろうか。素材の面白さを最大限に生かすために凝らされた様々な工夫は心憎いばかり。二課棟のCAD情報など「大真面目な遊び」の多さにも脱帽。パトレイバー・ファンならずとも一度触ってみてほしい１本。〈動作環境〉Machintosh LCⅡ以上（68030CPU以上）／Quick Time1.6.1対応（バンドルソフト）／CD－ROMドライブ（標準ドライブ対応）／13inchカラーモニター以上256色以上（16ビット、32000色カラー対応）実行必要メモリ４MB／漢字Talk７専用ソフト■バンダイビジュアル／12800円（税抜）発売中

データベースの革命的タイトル「機動警察パトレイバー／デジタル・ライブラリーVol・01」遂に登場

OVA、NEWOVAシリーズを始めとして、TVアニメコミック、家庭用ゲーム、映画、玩具、書籍、CDといった様々な媒体で、メディアミックス展開を行なってきた「パトレイバー・プロジェクト」。これらの膨大な作品群を検索できるデータベースソフトが、マッキントッシュCD-ROM対応でバンダイビジュアルより発売された。この「Vol・01」には、映画「機動警察パトレイバー2」より前までの全71タイトルが収録されている。まさに「パトレイバー」のすべてを知ることができるメディアミックスの集大成といえるタイトルだ。

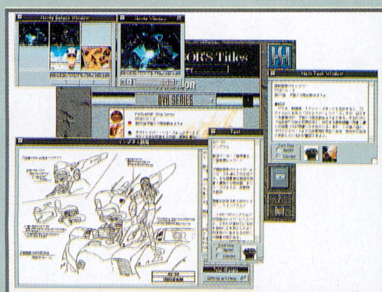
データの基本は、画像データ、動画データ、音声データ、テキストデータ。しかもテキストデータはすべてプリントアウトできるというのだから、その資料的価値は相当なものだ。

71話分に関しては、設定資料、予告編、あらすじ、キャラクタープロフィールなどを収録。他に「AV-98イングラム」で設定されているロボットテクノロジーを解説する「200X年パトレイバーアセンブルシミュレーション」、CAD・CGで、主人公たちの生活の場である「二課棟」を再現し、ウォークスルーで見ることのできる「特車二課第二小隊のすべて」、押井守、伊藤和典ら制作スタッフやアドバイザー21人へのインタビューによる劇場版「2」の徹底解剖、劇場版「1」の評論集、パトレイバー全商品カタログなど、内容は盛り沢山。

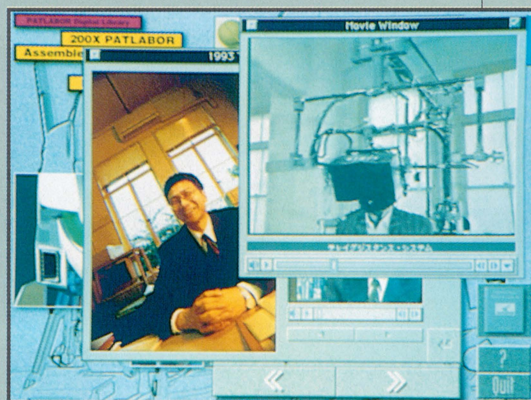
これらすべてのデータが容易に相互検索できる。つまり各タイトルから情報を呼び出すという基本アクセスの他に、キャラクタープロフィールから、そのキャラクターの活躍する話数を検索したり、そのタイトルのシナリオ担当者のインタビューを見たり、二課棟の温室からトマトの出てくる話数に飛んだりといった操作が可能なのだ。アイコンクリックによるマルチウィンドウ方式は、それぞれのウィンドウを、独立させても連動させても扱えるようにすることで、イージーアクセスを可能にした。このインタラクティブ感覚と操作の簡易さ、アクセス・スピードの早さは、今後のデーターベースソフトの基本と成りうる完成度の高さである。さらにユーザーがデータを書き込めるなど、あくまでもユーザー・フレンドリーな作りになっている。

「パトレイバー」という作品の魅力の一つに、近未来の東京＝バビロンが、現代の東京から見ても不自然でないリアルさで描かれていることがあげられるが、このソフトは、その画面デザインなどで「パトレイバーの世界」で「データを見ている」というVR感覚を満喫できるよう工夫がなされているのだ。

すでにウィンドウズ3.0への移植が決定し「Vol・2」の開発も始まっているという。「パトレイバー」の今後はマルチメディアによる展開を抜きにしては語れなくなりそうだ。







●「アセンブルシミュレーション」では、現在の「ロボテックス最前線」として６ヵ所の大学、研究所を独自取材、インタビュー映像とテキスト、研究されているロボットやVR技術の貴重な最新映像までも収録。写真は東大の先端科学技術センターの舘暲教授のインタビューと、彼が開発した、卵も摑めるVRロボットの映像。

TOPICS

一千体以上の人工生命体を収録した 原田大三郎氏のCG作品集 「A.L.-Artificial Life」が遂に発売

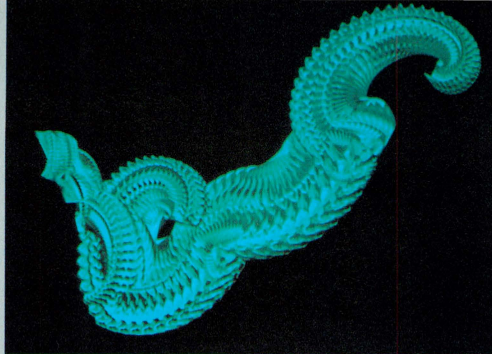
Aライフという言葉は、そろそろ日本語でも定着してきたのだろうか。Artficial Life、直訳すれば「人工生命体」だが、SFなどに出てくるアンドロイドのようなものではなく、一般には、コンピュータの中に棲む疑似生命体（のようなもの）を総称してこう呼んでいるようである。カオスやフラクタルなど難しい理論的なものを抜きに考えれば、Aライフはゲームの世界ではかなりポピュラーなものになっている。「シム・アント」の蟻たちや「シム・ライフ」のラマなどの動物たち、「エル・フィッシュ」の熱帯魚たちなどがわかりやすい例だろう。彼らの特色は、成長したり繁殖したりすること、RPGなどのプレイヤーキャラクターに較べてコミュニケーションが困難なこと、つまり多分に動物じみていることといえないだろうか。ある程度勝手に生きているが、こちらからの働きかけにも反応がある。そんな彼らは、現在、充分ペットとしての資格を有しているし、現にそうなり始めているのだ。

少々マクラが長くなったが、原田大三郎氏のその名もずばり「A.L.-Artficial Life」は、一千体以上のCGによる人工生命体が収められた作品集。原田氏はNHK「驚異の小宇宙 人体II 脳と心」で特撮、CG映像監督を務めたCGアーティストの第一人者である。筑波万博の「TV WAR」、映画「ノーライフキング」のCG制作、NHK Hi-Vision「MANDALA」の構成・演出、パナソニック・ハイビジョン CG作品「想像宇宙の電視図鑑」の構成・演出・CG制作、東京ドームでのYMOの再生コンサートのビジュアル監督など、その意欲的な仕事の数々を目の当たりにしていない読者は数少ないに違いない。

その原田氏が、仕事とは別に3～4年も前から、毎日何匹かずつ生みだし続けてきたのが「A・L・」たち。彼ら愛称「ムシ」たちは、原田氏がおおまかにデザインイメージをするとあとはコンピュータに計算させて偶然に出来上がってしまうのだという。氏自身200匹を越えるまで、なぜこんなものを作っているのか明確な理由はわからなかったそうだ。しかし、200を越えたあたりから彼らの存在が無視できなくなって、とうとう1200体を越えてしまったというのだからスゴイ話である。

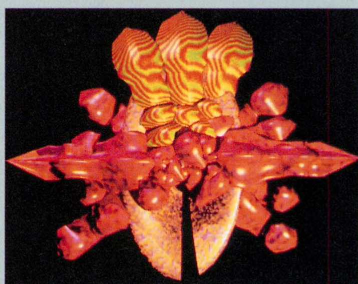
コンピュータでプログラムされながらもなぜか、有機的で太古生命を思わせる「A・L・」たち。彼らはARS ERETRONICA'93に出品され好評を博したあと、この度、1000匹オーバーが編集され、集大成として発売されることとなった。一人のアーティストの所業としてはあまりに壮大といわねばならない。

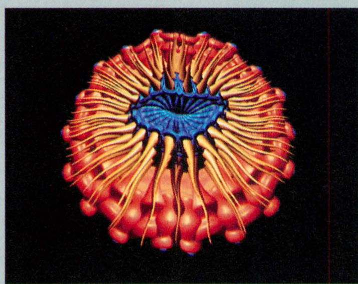
さてこの作品集だが、3部構成になっている。まず1つめは、GRAPHIC BOOK。後藤繁雄氏編集によるB4版100ページの「A・L・」たちの姿を収めた画集である。2つめがTEXT BOOK。なんと「ブラッドミュージック」等で知られる米国のベストセラー作家グレッグ・ベア氏が「A・L・」たちの姿にインスパイアされて書き下ろしたサイバーパンク小説「Judgement Engine」と、坂本龍一氏との映像と音をテーマにした対談が収録された豪華なブックレットである。そして3つめは、Macintosh／Windows対応のCD-ROM。これを使えばオリジナルプログラム「School World」によって、「A・L・」を捕獲、飼育ができるという。ユーザー自身がこの「A・L・」たちと直接コミュニケーションをとることが可能になっているのだ。「A・L・」たちは今や、生みの親の手元から巣立ち、様々な人のコンピュータ上で繁殖しようとしている。そしてこれからも無限大に増え続けていくに違いない。

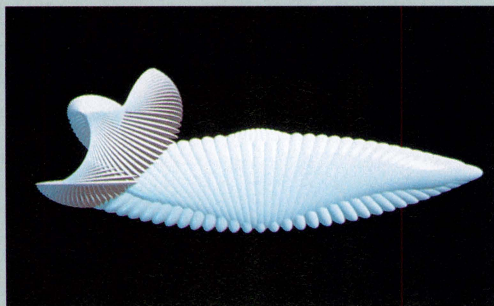


●成長、増殖、進化といった生命活動の本質を、コンピュータ環境の中に実現したもう一つの生態系、それが「Artificial Life／アーティフィシャルライフ＝人工生命」である。日本ではAライフの略称で呼ばれることが多い。原田大三郎氏のこの作品はAライフがグラフィックス・アートとして昇華した記念碑的な集大成である。GRAPHIC BOOK、TEXT BOOK、CD-ROMの3部構成により、立体的に楽しめるアート集に仕上がっているのも嬉しい。■INTER SCAPE・日本出版販売株式会社・パイオニアLDC株式会社／12000円（税抜）／12月上旬発売予定











●「A.L. - Artificial Life」を前に語り合う原田氏とグレック・ベア氏。ベア氏は知る人ぞ知るサイバーパンク小説の若き旗手。本国アメリカではもちろん、日本での人気にも根強いものがある。その彼がインスパイアされたという「A.L.」たちは、もはや原田氏のライフワークといっても過言ではないだろう。確かに、Aライフのような疑似生態系は、サイバーパンクの描く未来にうごめく生体種の一翼を担うにふさわしい。ベア氏のオリジナル小説では「A.L.」たちは、どんな姿で現れ、どのように社会に組み込まれているのだろう。興味の種はつきない。

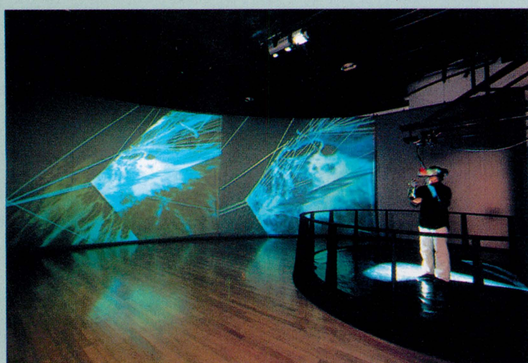
アートラボ第3回企画展「パーセプチュアル アリーナ〜空間のパラドックス〜」

去る9月23日から10月11日にかけて東京猿楽町のヒルサイドプラザにてVR技術を駆使した空間アートが発表された。キャノンのアートラボが主催する第3回企画展にあたるこの作品展、作者はウルリーケ・ガブリエル。彼女は現在フランクフルト、シュテーデル大学ニューメディア研究所に在籍している新進気鋭のハイテクノロジー・アーティストである。

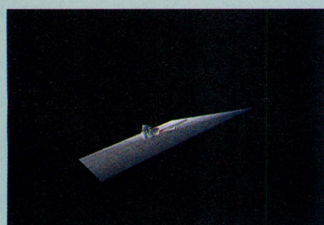
体験者は、データヘルメットとデータグローブをつけ、円形に仕切られたアリーナ空間にはいる。そして、ポリゴンによる金属片が漂っている3次元空間にアクセスするのだ。ポリゴンは、体験者が指先で触れてやることにより、活性化する性質を持っている。個々の体験者の働きかけによって、この3次元空間はリアルタイムに万華鏡のような変化を遂げていく。体験者の動きに反応して音も同時生成される。

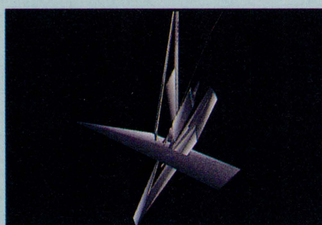
この円形アリーナの外側には巨大なスクリーンがしつらえられていて、外側にいる人々も視角と聴覚による同時体験が可能だ。だが、VRで体験した者にとって、個々の知覚した作品は非常にパーソナルな姿を見せたに違いない。二度と同じ道筋を辿ることのない空間アートは、変化をし続けることによって、永遠に終わりのない空間と成りうるのである。

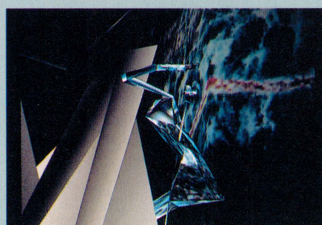
事物の物理的な意味性からの解放を目指したこの作品は、アートとテクノロジーの間に生まれた幸福な落し子である。



●会場の中央には直径3メートル位の円形アリーナ。それを囲むように、二枚のスクリーンがしつらえられている。アリーナの中心点の上方の天井に接続されたデータヘルメットは、体験者の頭の動きを拾いだし、音のデータへと変換する。スクリーンに現われる3つの黄色の四角い枠は、それぞれデータグローブの人指し指、中指、薬指に対応していて、体験者の触れる強さ（つまり、手のひらから指先が前に出ている距離）により、大きさが変化する。この四角でポリゴンを捕え、活性化させるのだ。

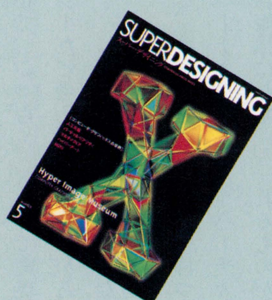








「ハイパー・イメージ・ミュージアム」豊富な取材と、膨大な資料で、CGのすべてを集大成



コンピュータ・グラフィックスを、歴史からその最先端まで徹底分解、貴重な画像や豊富な取材で綴った画期的な解説本が、スーパーデザイニング第5号として玄光社より発売された。

第1章では、マルチメディア、VRを始めとして、CGホログラムアートや、サイバースペース、ハイパーアート、大型映像、Aライフなど、CGが活躍するあらゆる最先端分野を紹介。CGの歴史を多角的に分析した第2章は、CG用語解説、CG関連資料一覧付き。専門的でいながら初心者にもわかりやすく、その資料的価値は非常に高いものになっている。

第3章では、藤幡正樹、河原敏文、河口洋一郎、原田大三郎、岩井俊雄、木村卓、榊原幹典、本吉なお子など日本のCGアーティストら16人以上に及ぶインタビュー、リンクスやオムニバス・ジャパンを初めとする20社以上のCGプロダクション紹介に、日本の最新マルチメディア5タイトルの情報を加え、日本のCG業界の現在を一望できる構成。

安木正美、大口孝之、草原真知子、福冨忠和、桝山寛ら豪華執筆陣を揃え、内容の充実度はバツグンといえよう。

なお、この「ハイパー・イメージ・ミュージアム」、NECマルチメディア工房より、CD-ROMでの発売も予定されている。■B5版180ページ／2500円／玄光社

「MISOGURA CALENDAR 1994」はネットワーカーによるDTPカレンダー



パソコン通信で知り合ったコンピュータグラフィックスのプロフェッショナルが集まりDTPによるカレンダーを製作した。

大手BBSの一つNifty-Serveの「パソコンシステム日本語環境フォーラム「FJAMES」」内「デザインの味噌蔵」会議室ではコンピュータによるグラフィックワークのプロを中心としたハンドラーたちが様々な話題を展開している。そんなホットな雰囲気の中、この会議室に集まる有志により'94年版のカレンダーの企画が持ち上がったというワケだ。

カレンダーのグラフィックはもちろんすべてCGアート。加藤直之、駄馬寛、叶精作、弓月光など参加者は豪華絢爛。収録グラフィックは全部で26枚でCDサイズのスタンド型ケースに収納されている。入手希望者は郵便振替により口座番号「東京1-713231」（加入者FJAM宛）に2000円振り込めばOK。入金確認後、順次発送される。なお、郵便振替用紙裏面の通信欄に、氏名／郵便番号／住所／電話番号／ハンドル／ID番号／希望物品（味噌蔵カレンダー94）／希望部数を楷書ではっきりと記入（Nifty-Serveに加入していない場合はハンドルとID番号の記入は必要なし）。振込後2週間を経過しても商品が届かない場合はNifty-Serve FJAMES ハリマオ（SD100456）まで、メールにてご一報を。

荒俣宏

あらまた ひろし



最近はVR分野にも圧倒的なパワーで知的興味を拡大している当代きっての博物学者、われらが「アリャマタ先生」が語るバーチャルリアリティは、幻想的かつ神秘的な世界へ、時間と空間を超えてひろがる。

『バーチャルリアリティ』というのは最近できた言葉だから、これを一言で説明するのはとても難しい。「リアリティ」っていうのは、簡単にいうと我々をがんじがらめに縛り付けている縄みたいなものなんだと思う。

リアリティばっかりだったら人は生きていけなかったんだけど、人間は唯一フリーゾーンと呼べるものを持っていた。それが想像力とか、夢とか希望とかいった部分。まあ女の子が「お姫様になりたいわ」と念じるようなものですね。これはリアリティではない、ロマンと呼ばれる部分です。人間にとって、このロマンと呼ばれる部分は唯一自由になるんだけど、それ以外はリアリティでがんじがらめになっている。周りから強制されているものこそが、リアリティであると言えるわけです。

ところがバーチャルリアリティっていうものがここ数年でてきた。バーチャルリアリティは、もしかしたら、がんじがらめであったリアリティをロマンの部分にまで進出させて、こっちの方もがんじがらめにしちゃおうというテクノロジーだと考えることができると思う。

例えば、ある女の子が「お姫さまになりたいわ」って思っていたとする。しかしそれはリアリティの外にあって、ロマンだから純粋にそれを楽しむことができた。だけど、バーチャルリアリティのシステムによって「じゃあ、あんたをお姫様にしちゃおう」っていうことが言えるようになってしまう。こうなってくると、ロマン、つまり非現実のものだった部分を現実の方向へと縛り付けちゃうことになってしまい、我々が持っていた自由な部分をがんじがらめな現実にしてしまう。バーチャルリアルが我々の中にどんどん進出すると、自由だった部分っていうのが逆になくなっていくわけですよ。そのかわり、ある意味夢であったところが現実になっていくと言えるのかもしれませんね。

我々は、日常のなかでいろいろと身勝手な要求を持っています。この要求があるからこそ、努力したり、あるいは勉強しようとしたり、いい会社に入ったりしようとします。つまり、ロマンの部分が我々を動かしてたというわけですね。これを逆に言うと、現実に対して自分を対抗させようとしていたわけです。ところがこれがそのまま「ハイ、どうぞ」とバーチャルリアリティで実現されると、我々はなんの努力もしなくなってしまう可能性があります。バーチャルリアリティに溺れてしまって、非常に楽な暮らしをするようになるかもしれない。そういう意味では、バーチャルリアリティは我々の暮らしに大きな力を、影響を持つことになるかもしれないのです。

バーチャルリアリティというのは、18世紀にその原形と言われるものができたんです。



幽体離脱はコンピュータなしでの「自発的なバーチャルリアリティ」

それは「小説」という名前だったんだけれども、この小説というものによって世の中とんでもなく変わってしまった。一番最初の小説っていうのは「シンデレラ姫の物語」と非常に近いといわれてます。ひとりの女の子が、ふとしたことからお姫様になっちゃう、これが最初にヨーロッパでできた小説で、まあ「竹取物語」なんかもそうですけど、夢だったものを現実として語ることができてしまう。それを非常にうまく物語として語ることによって、主人公と同一化してしまう。こういうものがはじめてできてきて、本を読むっていう習慣ができたんです。そして20世紀になって映画が登場し、小説に映像がついた。バーチャルリアリティは、小説や映画といった「主人公」と同一化できるものの一番進化した状態とも言えるのです。

さて、今ボンデージ・ファッションが流行っていますけれども、これもバーチャルリアルなんじゃないでしょうか。そうすると、昔最初に小説を読みだしたヨーロッパの中で変な人物が一人いるんですけれども、この人もバーチャルリアルの大家だと思う。マルキ・ド・サドっていうんだけれども、ポルノグラフィーを最初に作りだしたこのマルキ・ド・サドの小説がものすごい象徴的で、最初はがんじがらめでひいひいやられて、恐いなって思ってるうちに、今度は自発的にもっとそういうことをやって欲しいと思うようになるんです。バーチャルリアリティもおそらくそういうふうになってくるんじゃないかと思いますよ。

今の我々の状態は、外側からいろんな情報を与えられて自分があたかもお姫様であるような錯覚に陥っている状態。それを「あーおもしろいな」って楽しんでいるだけです。だけれども、結局ロマンの部分がなくなると全部現実になってしまいますよね。そうすると全てが現実になったところで、現実の方がそのまま自由に動かせるロマンと一致して、バーチャルリアリティの力で全てが自由に決定できるようになってくる。



今、僕自身そういうことをやりはじめてるんです。それは、実は「幽体離脱」なんですけどね。いろんな外側の現実というものと、我々の中での一致点というものは本来存在しないんだけど、幽体離脱だと、我々の中身が今度は現実の方へ行ってしまえって出ていくことができる。

我々の魂っていうのは、ロマンの部分のシンボルなんですけれども、現実の方にいっちゃったロマンが我々を見るわけですよ。そうすると、自分が見えた、わたしはここにいて、自分が見えたっていう現象が出てくるわけです。これを積極的なバーチャルリアルという言い方をすると、もしかしたら幽体離脱はコンピュータなしでの「自発的なバーチャルリアリティ」なのかもしれませんね。

こうなったら我々は、同時にあちこちに存在することができるようになると思うんです。ここまでいくと我々はリアリティを自由に使えるようになる。努力はしなくなるけれども、しかし自由にそういうものが使えるようになるっていうふうに思うと、やっぱり自分の外側のあちこちに行けるような訓練をしておかないと、そのうち自分自身のあちこちにいるリアリティが、そのまんま現実になってきてしまう怖れがある。多分、21世紀になればもう一人の自分として、その意識の自分がわかってくるんだと思う。こうなってきたら我々は大変ですね。2人分3人分の自分自身の意識を、たったひとりでコントロールしなきゃいけなくなる。今の内に自分をたくさんわけておくという訓練が必要かもしれませんね。

＊このページは、毎週火曜日TBS系ネットワークにて深夜1時20分より関東地域でのみ放映中の番組『アニマムンディ』（P54参照）のためのビデオ素材をもとに構成しています。資料提供／TBS　VISION

VR Laboratory

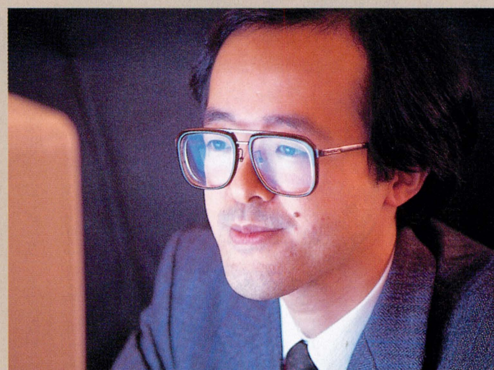
人工環境のリアリティ向上へ。実用段階に近づく各大学研究室

VR（バーチャル・リアリティ）とかAR（アーティフィシャル・リアリティ）という言葉で呼ばれるこの技術。90年代に入り実用化に向け、日本国内でも研究・開発が活発になっているという。とくに大学の研究室では、基礎研究から具体的な視覚・触覚デバイスに至るまで、あらゆる試行錯誤が繰り返されている。その現場を覗いてみた。

東京大学

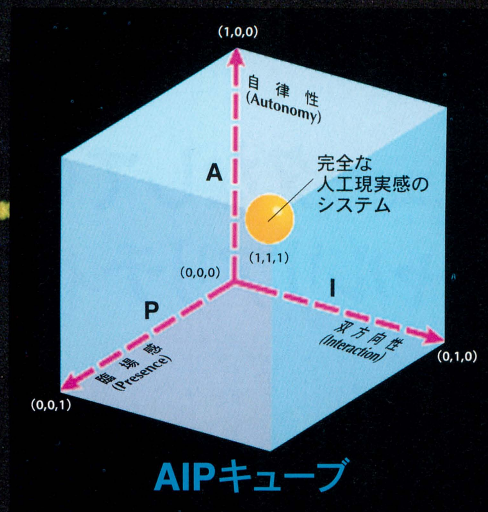
まず最初に言っておきたいのはVRとARの違いは、歴史の違いだということです。ARの方が古くて最初に使ったのはマイロン・クルーガー。この人は2次元の映像の中にコンピュータで人間のシルエットを取り込み、そのシルエット同士が仮想空間上でさまざまなインタラクションをするということをやった（＊1）。はなはだテレビゲーム的ですね。シルエットの腕の上を仮想生物がはいまわるとか。彼はインタラクティブ・アートでかなり色々なことをしている。そして1983年に出版した本が「アーティフィシャル・リアリティ」。VRの方はよく知られているようにジャロン・ラニア（＊2）が使って広まった。それが80年代後半。まあ歴史と言ってもたかだか十数年のことですが。研究者の中にはARというのは現実にはない空間を作り出すことで、VRはコンピュータで現実を模倣することという人もいますが、その正反対の定義をする人もいて、結局私は同じことだと思ってます。

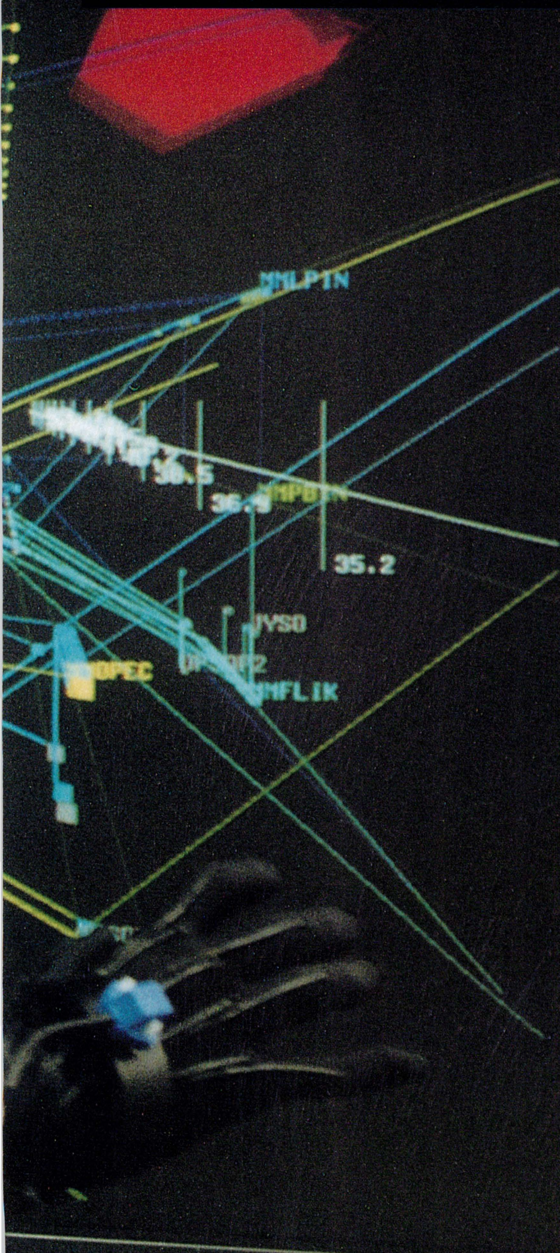
医者にVRというと薬物中毒方面のことを想像されるみたいですが、少なくとも技術屋としては前提としてコンピュータが必要だと考えてます。そしてそれを背景に、ある種の空間を生成することだと思っている。ではそれは2次元を指すのか3次元を指すのか？　狭い意味では3次元をイメージされるでしょう。でも2次元のVRもある。例えばハビタット（＊3）。あれは2次元の世界ですね。絵の上に芝居みたいなものがあって…。でもあれを見て、ある種のネットワークのワールドがあると我々はイメージしてるでしょ。スペースがあるんです。そういう意味で2次元だけど不思議な映像空間の中に自分が入っているという感じになる。つまり「自分自身が活動できるスペースがどこかに保障されている」ことが、VRの基本なんです。だからマックのようなGUI（＊4）もギリギリの所でVRと言えるかもしれない。



廣瀬通孝

東京大学工学部機械情報工学科助教授
同大学工学部産業機械工学科専任講師、助教授を経て1991年より現職。機械設計などでのヒューマンインターフェイスの研究から、立体映像や3次元マウス開発に取り組むとともに、ソフトウェア工学の立場からプログラムの可視化にも早くから着手。VRとは10年来の付き合いで、著書多数。



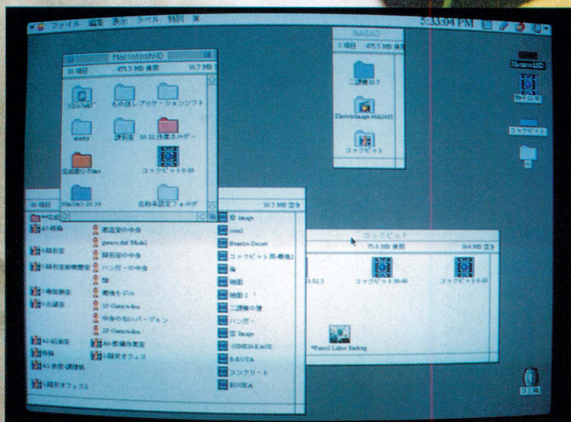


＊1）マイロン・クルーガー
P12のVR年表の解説参照。ビデオとコンピュータを使ったインスタレーション「ビデオプレイス」などで知られるアーチスト。

＊2）ジャロン・ラニア
VR空間に入りこむための「アイフォン」。コンピュータとインタラクティブに作業するための「データ・グローブ」などを開発、販売するVPL社の設立者。現在は同社を離れている。

＊3）ハビタット
80年代半ばに、アメリカのルーカス・フィルムで開発されたネットワークの仮想空間共有ソフト。日本では富士通系の商用パソコンネット「ニフティ・サーブ」でアクセスできる。

＊4）GUI
マッキントッシュやウインドウズのグラフィカル・ユーザー・インターフェイスは、コンピュータへの命令（コマンド）をアイコン化し、人とCPUをつなぐインターフェイスを「机の上」というイメージで仮想空間化している。



A

●広瀬研究室と東京電力との共同プロジェクトであるプログラム可視化ソフト。奥行きが時間軸、クモの巣のような線がタスクの流れを示す。グローブの指を前に出すことで、先に進める。変電所ではすでに実際に制御用に応用されているという。左はMACのGUI。

VRを構成する3大要素

VRの構成要素を整理している人は何人かいますが、今のところ一番最初に言い出して広く知られているのはゼルツァーのAIP型。（＊5）。没入感を意味する「プレゼンス」、双方向の「インタラクション」、人工空間の自律性を示す「オートノミー」という3つの要素。このすべてが十分満足された空間こそが完璧なVR空間というものです。

プレゼンスというのはその場にいる感じ。感覚レベルで自分はこの空間に入り込んだんだという感じですか…。よく使われる「体感」というのはプレゼンスに近い。視覚だけでなく聴覚触覚や深部感覚（＊6）、それに前庭感覚（＊7）などを統合したものです。こういった感覚を人工的に作り出して没入感を合成するわけです。インタラクションは自分の行為に対してその世界が何らかの反応を示すこと。これは一番分かりやすく、また作りやすい。テレビゲームはインタラクションがなければ成り立たないわけですから。ある行為に対してレスポンスがなくてはリアリティは感じられない。

このように「没入感のリアリティ」「双方向性のリアリティ」というのはよく分かる。でもオートノミーというのはちょっとわかりにくいかもしれない。それは要するに、裏にちゃんと首尾一貫し、完成した世界が存在していることなんです。インタラクションやプレゼンスは基本的には観る側に依存し、見ていなければ存在しない。でもオートノミーはスイッチを切ろうが何しようがあるんです。だからVRの要素からオートノミーを除外しちゃうという考え方もある。ただ深い意味でのリアリティを考えた場合、必要になるのがオートノミーなのです。例えば何かを放り投げたときにどうなるかという時、やっぱり放物運動をしてくれなくては困るわけでしょう。それは何かのシミュレーションを実行するようなメカニズムが必要だということです。この場合、重力のシミュレーションがそれです。それがないと変な運動をしてしまい、おかしいということになる。こういうシミュレーション的要素を称してオートノミーといっているわけです。

例えばゲームなんかでもオートノミーを持つものがあります。ロールプレイングゲームやシミュレーションゲームなどは代表的なものでしょう。

ある働きかけに対し、レスポンスが返る。そのレスポンスが合理的に計算されているという裏付けがあれば、それはオートノミーです。そしてそういうメカニズムを感じることが「リアリティ」につながるのです。オートノミーこそが、VRの本質だといっている人もいるぐらいです。

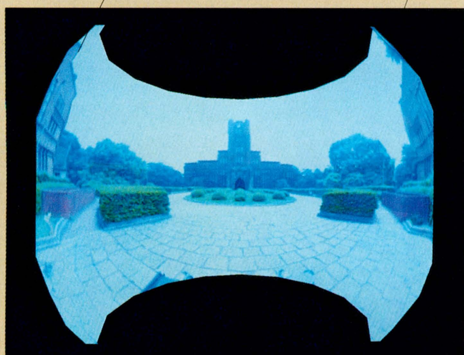
このような要素から成り立つVR空間ですが、分類方法にしてもさまざまなアプローチがあります。一つは現実の模倣かそうでないかという区切りで見る方法。もちろん境界はファジーですが。私の研究室でやっている「バーチャル・ドーム」はビデオで実写を取り込んで、仮想ドームの内面に絵を張り込むという方法で、現実を再現している。景観シミュレーションやインタラクティブ・ソフトのようにフォトリアリスティックなCGで現実を模倣することもある。一方コンピュータのプログラムのように、実際には見ることの出来ないものをCGで視覚化し、その中に人が入り込んで作業をするというようなこともVRのひとつです。

また別の切り口ではVR空間が、現実の時間とリアルタイムでつながっているかそうでないか、という分け方もある。この場合、その絵が自然画かCGかというのはあまり関係がない。「動物園へいこう」のようなものは自然画で構成されているが、現実時間とはつながっていない。一方遠隔操作で動かす作業ロボットでは、人工空間として送られるのは見た目の実写ですが、リアルタイムでテレロボティクス（＊8）をやっている「PAS」の絵はCGです。だから前者を「完全合成型の世界」、後者を「伝送型の世界」と呼んだ方がいいかもしれません。

VR技術の利用者への影響

今後は生理学的なアセスメント（＊9）というのもかなり真剣に議論されるでしょう。HMDを実際に作っている会社などではメディカルチェックを考えています。僕はどちらかという





●バーチャルドーム
実際はHMDをつけることで、ドームに入り込んだようになる。コンピュータ側では全天周の映像を用意するが、どの方向を見るかは利用者によってばらばら。という未来型のバーチャルテレビへの応用も考えられる。

B

＊5）AIP型
Autonomy, Interaction、Presenceの頭文字からこう呼ばれる。この3要素をXYZの座標軸上におき、（1、1、1）が完璧なVR空間だとしている。ゼルツァーはNHKの番組でCGの「ホロン博士」をかつて作ったが、それ以前はジョージという骸骨のモデルをCGで描き、そこに「リンク」という概念を導入した。これは、例えば肘の位置を決めれば、自動的に手首の位置も決まるようなプログラムを組むことで、CG描画にルールを持ち込んだ。これがいわゆるオートノミーということになる。
＊6）深部感覚
皮膚感覚より深い部分で感じる感覚。筋肉が感じる感覚とでもいうべきもの。目を閉じていても手がねじ曲げられているというのが分かるのは、深部感覚による。
＊7）前庭感覚
耳の奥で感じる感覚で、バランスのとれた姿勢で歩けるのは前庭感覚による。これが壊れるとメヌエル氏病といってめまいや吐き気がして立っていられなくなる。

と作る側だけど、技術というのは作る側だけではだめで、それが人間にフィットしているか評価側とうまくドッキングしていなければならない。我々にできるのは目に良いかどうかは分からないけど、液晶ディスプレイがあればそれを組み合わせて、こういう原理でHMDを作れば人工空間に入れますよということ。しかしHMDを3時間見続けた時どうなるかということは、少なくとも今までの工学の範疇にはなかった。それは心理学であり、医学・生理学の範疇になってくるわけです。じゃあ、心理学・生理学の人達が全部知っているかというとそうではない。というのも人工環境における心理学というムーブメントは今始まったばかり。しかも今までは人工環境って作れなかったんだから。

そしてこういった評価レベルの上位概念として、次に内容的な議論が出てくる。テレビでいえば内容が公序良俗に反するとか、あまり暴力的なものはよくないとかいったことです。こういうものが重層的に重なってVRにおけるエシックス（倫理感）が構成されてくるでしょう。でもVRはテレビで言えば、まだまだ一生懸命受像機を作っている段階。可能性がものすごくあって夢のある技術だからこそ、厳しく枠組みを作ってその中で自由に研究できるような体制に持っていくべきだと思いますね。



●3次元音場を二つのスピーカーで実現するローランド社のRSS（ローランド・サウンド・スペース）。音が前から後ろ、体の回りを駆けめぐり、臨場感を増す。また後ろから聞こえる音を前にあるスピーカーで再現することもデジタル技術で、理論的に可能になった。

＊8）テレロボティクス
通信回線を使ってロボットなどの機械を自在に動かすための技術全般の総称。
＊9）アセスメント
評価ということ。例えばダムや工場、河口堰などを建設する場合はそれによって自然環境にどんな影響が出るかを識者などに頼んでアセスメントする。廣瀬先生は公害を生み出した「有機化学」と、アセスメントに非常に敏感な「バイオテクノロジー」の例をあげ、VRも後者の道を歩むべきだという。

VRの条件

「コンピューターを使って」仮想空間（スペース）を合成する
- 肉眼では見られないイメージの可視化 ― CGを使うⒶ プログラムの可視化
- 現実の模倣
  - 実写を利用するⒷ バーチャル・ドーム
  - CGを使うⒸ NOVAシティ
- 現実世界とリアルタイムでつながっている空間Ⓓ VActor Performer
- 現実世界とは独立して存在する空間Ⓔ 動物園へ行こう



C
●英会話のNOVAが開発した、仮想シティでの英語学習ソフト。NOVAシティという街を訪れた「あなた」が主人公となって、出会う人と英語で会話をかわし、情報を得て街の全体を理解していく。ウォークスルータイプのインタラクティブCD-ROMなのだが、CGでつくられたキャラクターや建物、英語力が上がるにつれて仮想シティから読み取れる情報が増すなど、VR的な要素も多分に含まれる。93年12月発売。問い合わせは　0120-0262-59



D
●PAS（パフォーマンス・アニメーション・システム）はかつての名称で、現在はVActor Performer（バクター・パフォーマー）となって電通プロックスが代理店になっている。開発は米国シムグラフィックス・エンジニアリング社。現実の時間につながった中で、リアルタイムにCGの表情をかえることができる画期的なシステムだ。問合せは 03-3546-3675（株）電通プロックスマルチメディアセンター。



E
●大日本印刷とインテルが共同開発した仮想動物園「動物園へいこう」。入院患者の気晴らしなどへの応用が考えられている。もともとVR技術の医療への応用は非常に現実感が高い。単調なリハビリで毎日何メーター歩くといったノルマも患者の回りに仮想空間を作ってやることで能率が上がるという報告もある。このシステムも含めて、必ずしも実写である必要はない。

リアルに成長する人工生命。仮想空間を魅力的にするCGとは・・

芸術学系助教授
河口洋一郎

筑波大学

「もう10年以上、70年代の終わりぐらいからCG作品は作ってますが、ずっと考えてきたのは自分自身がその画像世界に入り込んでいけたらどれほど素晴らしいかということでした。宇宙の果ての未知の惑星の裏側でもCGならいける。その世界を描いて、なおかつ入り込めたらさぞ面白いだろうという考えはずっとあったんです。そしてその生成技術として、プログラムによってどんどん自己増殖していくアーティフィシャル・ライフ（AL）にいま着目しているのです」

ここ5年間は毎年1作のペースでハイビジョンCGを制作し続けている河口先生だが、自らが行っていることをVRと結び付けて語られることにいささか戸惑いも感じているようだ。しかしこの言葉でも分かるが、CGで作られた人工空間に没入することをずっと制作動機の一つとしてきたように、人工現実感を視覚の面から補強しているCGに対し、もっとも「VR的」なアプローチを試みてきた、とも言える。

「今のVRは装置の方ばかりが注目され、ソフト面というかそこに展開される映像はあまり面白くない。それは機械を作っている人達も感じているようで、何とか魅力あるソフトを開発しなくてはという流れになっているみたいです」

CGが構成する映像世界の中で、あたかも生命活動があるかのように自己増殖を続けるCGモデル。ここで用いられている概念は一般にAL（人工生命）と呼ばれている。一見VRとは関係なさそうだが、人工空間の自律性（オートノミー）といったことを考える時、仮想世界を構成し維持していくためには不可欠な技術、あるいはコンセプトである。

河口先生のCGはこういった技術的背景を持ち、そこから説明することもできるが、一方でそれらをひとつの「作品」として楽しむことも可能だ。現に造形物としての芸術性の高さでも内外で評価が高い。「生物的形態の新しいアートの手法」という面でも注目されているのだ。

ここで紹介している3点はどれもALをベースに造形された物だ。形の発生から成長、進化の過程がくり返し起こるようにプログラム。しかも人工生命はそれ自身で「さらに生まれいず



Ⓒ1990 Yoichiro Kawaguchi "Festival"

●93年8月のSIGGRAPH93で発表された最新ハイビジョンCG〝Cell〟。背骨のようなものやパイプのように見えるものの一つ一つの筋が、人工生命の成長の「年輪」。立体セル（細胞）の成長は2次元空間でのモデルに比べ、平面写真では見えない裏側の部分まで「成長」を遂げているため、その計算に膨大な時間がかかる。


Ⓒ1992 Yoichiro Kawaguchi〝Eggy〟

VIRTUAL REALITY

Ⓒ1993 Yoichiro Kawaguchi／Artificial Life Metropolice〝Cell〟


●河口洋一郎（CGアーチスト）
世界最大のCGショーである米国SIGGRAPHで1983年から7年間、作品が取り上げられる。現在は新作のハイビジョンCG発表を兼ねた主催イベントが例年SIGGRAPHで行われているほか、ユーログラフィックス最優秀芸術家賞（84）、モントリオール未来イメージ展グランプリ（87）など国際的に活躍している。

る」ようプログラミングされている。生物と同じ遺伝子機能をコンピュータでシミュレーションするのだ。パラメータのズレから予想外の新しい形が発見されることもある。まさに生物の突然変異を思い出させるような現象も確認されているという。

こうしてコンピュータのモニター上で成長する人工生命だが、難点もある。現在の最先端のグラフィックコンピュータを使っても、人工生命を数センチ成長させるのに何時間、あるいは何日も計算に時間がかかることだ。最初のころは計算に1年かかり、そのために発表も年1作というペースになったという。

これらの魅力あるCG世界を実際に「体感」するには、まだ多少時間が必要なようだ。

ペン型デバイスを使い、非没入タイプのVR空間を提案

筑波大学

構造工学系助教授
岩田 洋夫

岩田研究室では、VR空間との接触手段としてさまざまなデバイスやシステムを研究、開発している。力覚フィードバックという、視覚だけでなく触覚や深部感覚に訴えて、仮想空間をよりリアルに感じるようにする装置などだ。

岩田先生の研究課題の一つに「開放型」のVRシステムという概念がある。一般のイメージでは、VRというと手袋とゴーグルの重装備、あるいは視野のほとんどを覆う大型スクリーンによる空間没入型を思い浮かべる。しかし必ずしもそれが全てではないという。

「実空間と共存できるVRシステムを〝開放型〟と呼んでいるんですが、そのシステムにこの数年取り組んでいます。簡単に仮想空間とインタラクトでき、なおかつフィードバックも行う。実際の仕事にVR空間を役立てようとする時、実空間では書類を見たりメモをとったり、キーボードをたたいたりといろいろな作業があるわけです。そのかたわらで仮想世界の中でする仕事もある。したがって実生活と仮想世界との間をスムーズに行って帰ってこなければならない。グローブやゴーグルではその取り外しで手間がかかり、実用的にも非常に問題が多い。そこで何がいいかと考えた時に、ペンを使うのがもっとも自然ではないかということになったのです」

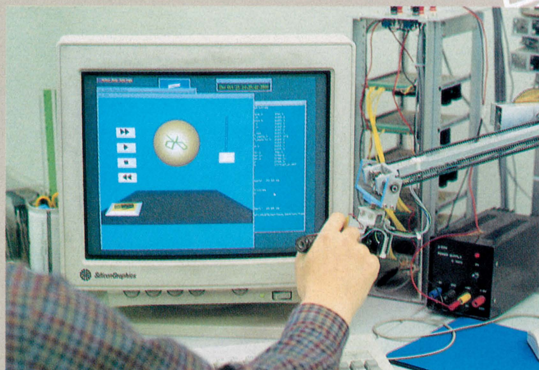
ペン型フォースディスプレイと呼んでいるもので、ここ2～3年で数種類を開発しているという。ペンに着目したのは「日常生活で必ず触れるもの」という理由からだ。つまり力覚のフィードバックをまだ発展途上の機械装置から全身、あるいは体の部分に返す時、不自然さを少しでも取り除くには日常慣れ親しんでいるペンを媒介に指先から返すというのが最も自然ではないかという発想なのだ。

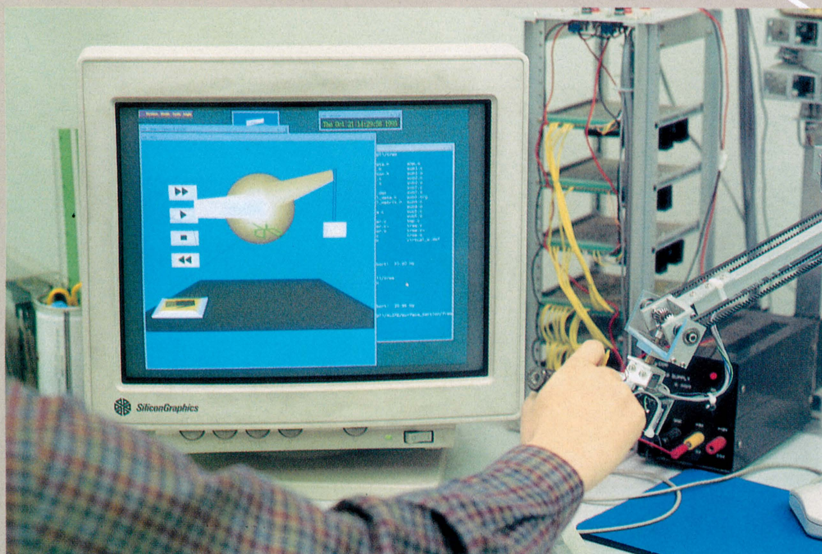
「必ずしも全部没入させるのではなく、日常の生活空間の一部に仮想空間を混在させるという方針の方が現実問題としては使い勝手が良いのでは」と岩田先生は考える。

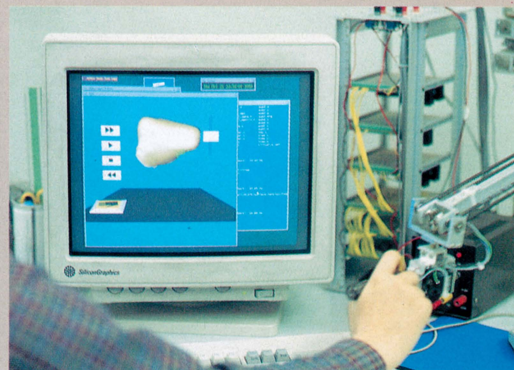
「マスマーケットを形成するのはおそらく開放型。ある重要なアプリケーションとかハイエンドのユーザーには没入型しか役に立たないということも出てくるでしょうが。VRも最近は実用化に近づきつつあって、私と同じ問題意識を持っている人は少なくない。ブーム型みたいに双眼鏡を覗くようにして、ぱっと放せば元の世界に戻れる、というようなもの。ハードウェア的な問題として脱着が容易であり、普通の作業空間と混在させられる、というのがこれから一つのトレンドになると思います」

もちろん研究室では没入型のVR大型装置の開発やソフトウエア的にVRをこれからどうやって使ったらよいかという問題も扱っている。VRで最も注目している潜在能力として、人の「認識能力の拡大」をあげる岩田先生。複雑な科学データを直観的に把握できるような視覚化の研究も進めているという。

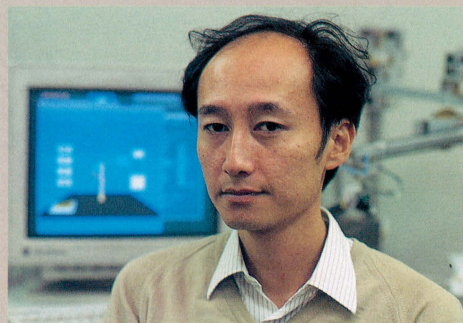
●操作の入力は、ペンの側面に付いたボタンで行う。このディスプレイ上では、道具としてハサミの絵になっていて、ボールをつまんで引き伸ばしたり変形させることができる。反力としてはハサミがボタンの上に来ると抵抗感が伝わり、また何かをつかむとペンを支えるアームが重くなり、重量を伝えるようになっている。







●岩田洋夫（工学博士）
東京大学工学部機械工学科卒。筑波大学構造工学系助手、講師を経て93年より現職。画像を使った双方向的な感覚フィードバックの研究を手始めに、感触や力覚など体性感覚のフォースディスプレイの研究・開発、人工生命のVR空間での応用などにも取り組む。



VR Laboratory

人間工学的立場から立体視を研究 ソフト重視でVRシステムを考案

早稲田大学

人間科学部教授
野呂影勇



●野呂影勇（工学博士）
早稲田大学人間科学部教授
産業医科大学医学部人間工学教室教授、同大学院医学研究科生理情報教授を経て、1987年より現職。
椅子や医療環境の快適性、仮想現実映像を含めたビデオ映像の研究など研究範囲は多岐にわたる。

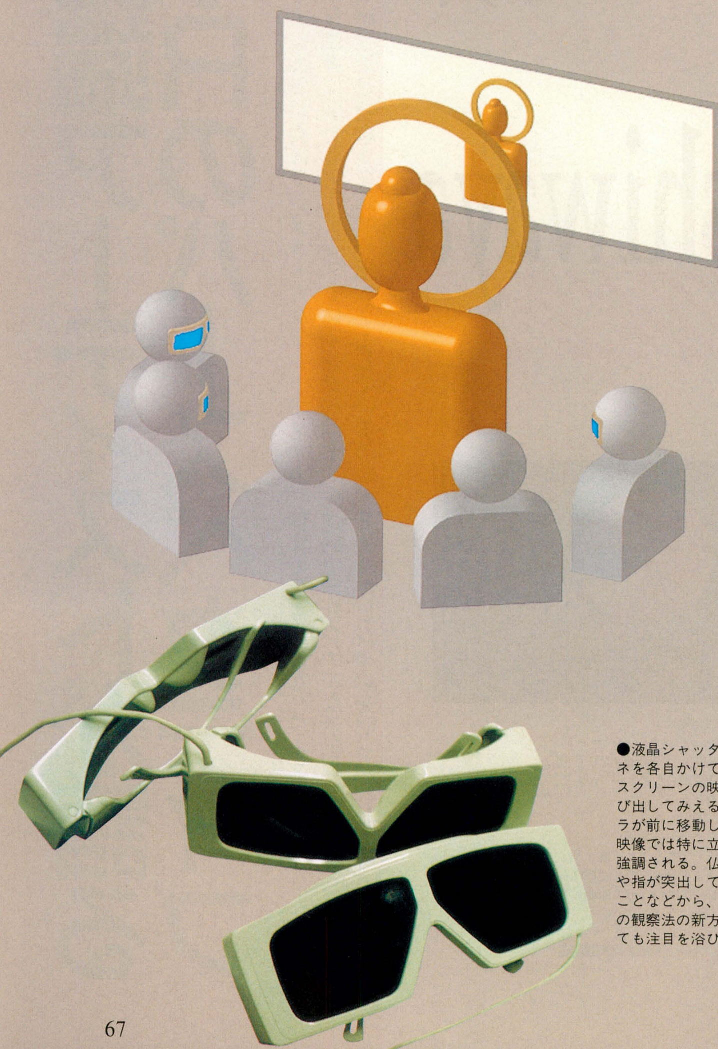
野呂先生はVRと出会う前から、ディスプレイを長時間見続けることの心理的、生理的負担について研究してきた。その過程である種の「立体視」が目に優しいことをつきとめ、その応用からVR世界に足を踏み入れた。したがって研究テーマには「立体視が与える情動効果」とか「仮想現実ソフトの内容によって人に与える効果がどのように違うか」など、ソフトに重点を置いた考察を展開している。まさに、東大の広瀬先生が指摘した「VRの生理的アセスメント」の流れを計らずも先取りするような形になっている。

ここで紹介する「Yakushi Nyorai」は液晶シャッターで見る「立体」薬師如来像（視覚）に立体音響で再現した現地のお経や環境音（聴覚）、雰囲気を盛り上げるための数種類の香（嗅覚）を加え、VRスペースを作り出している。

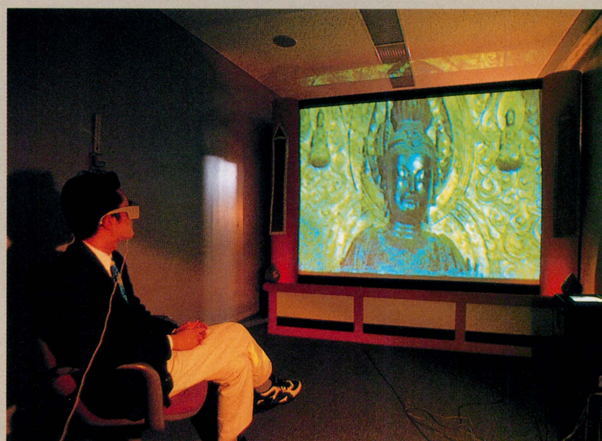
ここでは、使われている技術がポイントではない。

「大学の演劇の大道具関係の人に頼んで、スクリーンの回りを一つの舞台のように演出してもらった」というように、このVRソフトが「観客」にどのような感覚的変化を与え得るかというのが主眼になっている。したがって、研究室ではこのVRスペースの再現を大学のある所沢で、近辺のお年寄りを招いて実施している。その実験では、立体像に手を合わせる人もいたというが、そういった反応がVR技術によるためか、映された絵が仏像だったためかは、はっきりと峻別することは出来ないとしても、立体視やVR技術が「信仰」といった非常にメンタルな部分でも受け入れられることを実証したことは、多いに評価されることだ。

このほかにも野呂研究室では、リラクゼーションの手段としてVRスペースを利用するための心理的研究や、立体視の「飛び出し率」が人に与えるストレスの違いといったユニークな研究を進めている。デバイス工学と人間工学のさらなるドッキングに期待したい。



●液晶シャッターメガネを各自かけて観ると、スクリーンの映像が飛び出してみえる。カメラが前に移動していく映像では特に立体感が強調される。仏像の手や指が突出して見えることなどから、文化財の観察法の新方式としても注目を浴びる。



●マルチメディア・スペース「Yakushi Nyorai」
この写真は120インチだが、実験は200インチのスクリーンを使って行われた。映像は奈良県薬師寺で、立体カメラを使い撮影されたもの。寺の景観を映す動画ではサヌカイトの金属音が響き、仏像の前ではお経が流れる。

西海岸先端アーティストが語る次世代VRのパースペクティブ

サンフランシスコはVR発祥の地ともいえるいわばデジタル・カルチャーのメッカ。世界で最も強力なパワースポットとなっているこの街で、様々な角度からVR産業に関わるアーティストにインタビュー。先進的でオリジナルな活動を続ける彼らの言葉から、VRとサイバースペースが今後どのような領域を拓こうとしているのか、その未来ビジョンを明らかにしてみよう

グローバル・サイバースペースの新時代はユートピア建設への道



柏谷　幸子　Emma Sachiko Kashiwaya

米国スタンフォード大学で修士号修得後、英国オックスフォード大学大学院で経営学を専攻。その後、東京、ニューヨーク、ロサンゼルスで投資銀行業務を歴任するかたわら、ニューヨーク、ロサンゼルスで、アートコンサルティング活動を始め、ロサンゼルス駐在中にアート／エンタテイメント／ハイテク業界の接点としてのハイテク・アート、ビデオ・アート及びマルチメディアのコーディネーションを始めた。

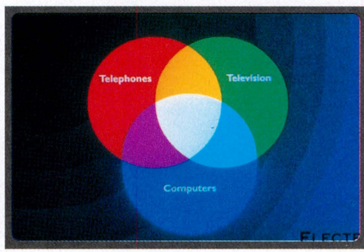
近年、東京の米国大使館で米国のアート／エンタテイメント／サービス産業担当の商務官として、対日輸出促進事業に専念した。

今年4月米国大使館を退職後、サンフランシスコ・ベイ・エリアを拠点とし、〔アート／エンターテインメント／ハイテク〕の融合という分野で、フリーランス・コンサルタント及びプロデューサーとしてグローバル・サイバースペースを含む様々なプロジェクトを手掛けている。

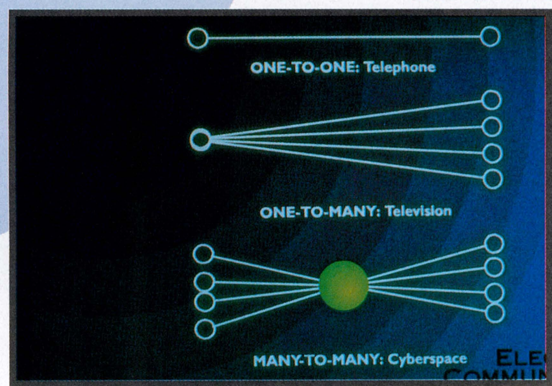
「サイバースペース」という言葉は1984年にウィリアム・ギブソンが彼の小説「ニューロマンサー」で紹介したことにより一般化したように思われる。あいにくこの小説の中でのサイバースペースのイメージは暗く、人がマシンとのインターフェイスにより暗い世界を展開していくといった、どちらかというと「陰」のイメージを作り上げてしまった。

その後時を経て、1988年位から、ジャロン・ラニアをはじめとする数人のシリコン・バレーのヒップなウィザード（※1）たちがバーチャルリアリティ（以下VR）という言葉を使い出し、御存知のとおりここ数年空前のVRブームとなった。そして今やかつての「サイバースペース」でもなく、ハイプ（※2）となったが何となく現実に遠かった「VR」でもない新しい「グローバル・サイバースペース」へと向かっていく。この用語はルーカス・フィルム出身の3人のグループ、エレクトリック・コミュニティーズが作り上げた言葉で、まだ市場にはでていないが、これはかつての、マシンとインターフェイスする人といったイメージより脱皮して、人対人のコミュニティ作りを中心とした、階層社会もマスメディアのような媒体もない多数対多数の直接的コミュニケーションを通じながら、ユートピアを建設していくというコンセプトのもとに動きだしたものである。

Emma Sachiko Kashiwaya



©Electric Communities



※1）Wizard（俗語）
コンピュータ・オタクをNerd（ナード）というが、Wizardの場合Nerdよりも創造的でかつ「天才的」なイメージがある。一格上のオタクである。

※2）Hype（俗語）
もともとがハリウッドの言葉。おおげさに宣伝して言うこと、言う人など。動詞としても名詞としても使われる。

※3）HMD（Head Mounted Display）
VRで使うゴーグル。

※4）R&D
Research and Development　研究開発。

サイバースペースとバーチャルリアリティ

では、サイバースペースとはいったい何であるかというと、これはマルチメディアやVRといった用語と同様、はっきりとした定義はどこにもなく誰が使うかによって異なってしまう。マルチメディアは、従来文字ベースのコンピュータが音声、画像などを合わせて複合し、単一メディアより複合メディアになったものである。しかしこれは現在の時点でのテクニカルな定義付けにすぎずマルチメディアのもつ幅広いとらえ方をすると、定義は主観的にこの言葉を誰が使うかで、いくらでも変わってくる。VRは3次元的な技法を基に、視覚的に（又は他の感覚も含め）仮想の現実空間を作る技術であり、VRを実現する一つの方法としてマルチメディアを用いることが多い。

このVRのコンセプトは近年ブームになる以前より、アーティフィシャル・リアリティ、テレプレゼンス、テレイグジスタンスなどの用語が使われ、そしてその歴史もフライト・シミュレーターなどに元をたどると、ここ数年にわかに降って湧いた産業ではない。コンピュータを駆使して現実感を味わえるというこのVRの定義は研究者によって解釈も異なれば、使う用途によって違う言い方をもしながら、マスコミが一役かって一躍「ハイプ」を作り上げた訳である。

サイバースペースではモデムを通じた個人の集団が、ネットワークを通じて交流を持っていく。このネットワークの中で仮想の世界に浸っていくことができる。現時点でVRは個人が他の人の交流とは関係なく（ゲームセンター等でマルチ・プレイをする分野を除いて）、HMD（※3）などを用いながら、仮想世界に浸るわけである。一言でいえばVRが個人的体験であるのに対し、サイバースペースは他の人との共通体験という違いがあるといえるだろう。しかしながら、VRはサイバースペースの一部であるともいえる。いずれはVRも次第にネットワークを通じて共通体験の方向に行く可能性があるからである。サイバースペースは「コミュニケーション」に重きを置いているのに対し、VRは「インターフェイス」に着眼点が向けられているようである。しかし、仮想の世界に入り込むという点は共通している。一つの家として例えていうならば、VRは表玄関から見た風景であるのに対し、サイバースペースは家を真上から見た見取図であろう。

VRが花火であって実際に生活に浸透しにくかった訳

ハイプ・アップしたVRは少しずつもとの静かな産業へ戻っていくように見受けられる。ハイプにのって出たウィザード達は自然に消滅していく様子もちらほら見られるこの頃である。そして従来からの地味なR&D（※4）グループが、息長く地道にモノ作りに入っていくようである。

VRが大きな期待に応えるほど一般の用途に普及しなかったことの理由は様々であるが、ビジネス的な面から判断すると、一つには資本の問題がある。実際VRアプリケーションの研究にほとんどの米国企業は本気で投資する事に消極的で、その結果VRの研究は現在のところプロトタイプの開発とデモンストレーションが中心となってしまっている。VR関連企業はリッチな市場を相手にしているベンチャーがほとんどであるが、経済の先行き不透明感から、投資は極めて慎重で大胆な賭けを怖れず資金を提供できる投資家が少ないという事実はある。

もう一つの問題は、一般消費者向けの応用を適切な価格帯で提供しにくい点にもあると思う。今や世間一般が不況のため、家庭でテレビを見るとかゲームセンターで遊ぶといった安価なレジャーに人々の消費行動が集中しているため、この不景気の中で消費者向けエンターテインメントは、おそらく急成長している数少ない産業の一つでもある。VRは今のところまだ産業用の市場が中心であり、単価も高く市場も少ない。一般消費者向けのVRもセガやソニーが特殊な超小型液晶を使ったディスプレー装置、（バイザートロンなど）を開発しているものの残念ながらまだ市場が限られており、何分にも消費者が手軽にエンジョイできるといった手のものにはなっていない。

そして、大きな理由として「期待過度」ということがあげられるであろう。シリコン・バレーのウィザード達が作り上げたVR文化はマスコミが便乗してこれぞとばかりに、かなりの勢いでここ数年騒ぎまくり、結局期待過度の状態を作り上げてしまった。

今なぜグローバル・サイバースペースか

VRが何となく現実離れした話になってしまった様々な理由の内、最大のものはエレクトリック・コミュニティーズ（P80〜83）も述べているように、人は人を求めるということにあるのかもしれない。かつてギブソンの語ったサイバースペースもVRも、人対マシンが中心であり、現実を否定して現実にないものをマシンで創るというパターンである。しかしグローバル・サイバースペースにおいては多数対多数（MANY-TO-MANY）のコミュニケーションパターンとなり、しかも我々の現在いる実存社会を超越した「コミュニティ」が形成されてくるのである。

VRはサイバースペースの一部になりえると前述したが、コンピュータやネットワーク環境の中で最も重要な事は「コミュニケーション」でありHMDではない。グローバル・サイバースペースでは単にネットワークというコミュニケーションの域を越えて、世界的な新しいコミュニティを作り上げていくということを目的としている。

グローバル・サイバースペースのコミュニティでは何が起こるか

グローバル・サイバースペースで作るコミュニティの目的の一つにはデモクラシーの現実化ということがある。

現在のコミュニケーション・パターンの多くは一対多数型だ。しかし、こうしたパターンでは真の意味でのデモクラシーは行なわれていないのではないか。ここではマス・メディアという媒体が大きなバリアとなっている。正しい情報の伝達ということは大切であり、歴史的な情報革命の中でグローバル・サイバースペースは活版印刷やテレビに次ぐ新しい情報の交換手段になり得るであろう。そして多数対多数という情報交換パターンが現われたとき、社会、商業、教育といった全てのパターンが一変していく。商業においては金銭取引のパターンも全く違ったキャッシュレス状態で行なう事ができるし、仕事も遠くにいる者達が物理的に移動し実際に会うことなく、サイバースペースを使って同じオフィスにいるのと同じように会議をしたり、シミュレーションによって教育を与えたりできる。そしてサイバースペース内では「時」と地理的な「距離」もなく、いわばテレポーテーションが可能になる。いうなれば、グローバル・サイバースペースにより、3次元から4次元世界へといった新しいコミュニティができあがっていく訳である。

テクノロジーでこそできる社会的貢献

テクノロジーが映画や小説等の夢を現実にすることを可能にして、その夢がまたビジネスとして限りない可能性へと広がっている。

現代のメディアは一対多数のパターンであるために、その社会的にもたらす影響は底知れないものがある。例えば、映画やテレビ番組の制作一つをとってみても、これがあらゆる人々に与える影響という社会的責任を考えずに利潤を追及する事、あるいは名声を得ること等を目的とした制作があまりに多く、その結果犯罪をも引き起こしてしまう。

テクノロジーの進歩は人間の知恵と汗の結晶であり、これは人々を幸福にすること、より良い社会にすることに使いたい。

グローバル・サイバースペースは単にネットワーク内でのコミュニケーションという域を越え、ユートピアをモデルとした4次元的仮想社会の経験を通して人々の認知システムに改革を促し、大きな意味で社会的な進化を促す為の良きツールになって欲しいという願いのもとに、今、夢は現実になろうとしている。

David Traub

「意識が没入するような心理的な体験」それが僕の定義するVRだ



デビッド・トラウブ　〈David Traub〉
デジタルメディアの分野で活躍するコンサルタント及びプロデューサー。カリフォルニア大学バークレー校で映画及び修辞学を専攻し、ハーバード大学大学院で「教育のためのマルチメディアと仮想環境」の研究に携わる。

David Traubは、VRを含めた広範囲なデジタルメディアの可能性を凝視する研究者としても知られている。また、このところ各方面の注目を集めているVRやマルチメディアを中心とする研究者、技術者、作家、そのほかのさまざまな分野のアーティストや学者たちによるナレッジ・ネットワークCOMPECは、彼が設立した組織である。彼は、この領域を積極的に利用したCD-ROMタイトルやTV番組の制作、映画「The Lawnmover Man（邦題バーチャルウォーズ）」のマルチメディア・シークエンスのプロデュースに携わる一方で、旺盛な論文の寄稿や講演活動をもこなしてきた。そして彼はいま、過熱気味のあまり幾分バックファイヤーに見舞われた感のあるVRを訝りながら、彼自身が思うVRとは何か、あるいはVRのこれからについてを語ろうとしている。

VRは単に3次元ゲームのためのHMDの使い方であるに過ぎない

僕は、バーチャルリアリティ（以下VR）って言葉が気に入ったためしがない。ジャロン・ラニアがデータ・グローブでコンピュータの中に入ることができるというような意味のことを言い始めたから、彼がバーチャルリアリティというフレーズを作ったのかな。

彼が最初に騒ぎ始めた人物ではあるけれど、たとえば1943年にエドモンド・リンクが飛行機のシミュレーターを発明してから、米軍は何年も前からヘッド・マウント・ディスプレイ（以下HMD）のシミュレーションをやっていた。

いずれにしてもこのところ、大方の連中が騒いでいるVRっていうのは、単に3次元のゲームをやるためのHMDの使い方であるに過ぎないと思う。

僕はいつもVRはテクノロジーじゃないと言ってる。VRっていうのは、あたかも他の人間と直に向かい合うような親しい関係をコンピュータのデータとの間で実現する、自分の意識が溶け込んだような状態のことなんだ。

2年くらい前、僕はこの体験を「Immersing Computing」というフレーズで表現していた。

意味は言葉通りなんだけど、「データとの関係の世界に没入するようなコンピューティング」とか、あるいは「ユーザーがコンピュータを通じて、人工的に合成されたデータとの相互作用を行うプロセスで、そのデータの中に直接的に没入する体験」といってもいい。

まあ、何と呼んでもいいんだけど、僕の定義する本来のVRというのは「意識が没入するというような心理的な体験」のことなんだ。

実際、起きてるにしても、寝てるにしても、すべての情報が我々や我々の体に「これがリアリティです」と伝えてくる。VRは、現実とは別の形で我々がここにいるという心の状態を伝える要素もあるけれど、それがリアリティのように思える体験なんだ。

そのときに使われる乗り物がHMDシステムであれなんであれ、ユーザーに経験の完璧なパラメータが提供されて、それに浸りきるという感覚を得られれば、ユーザーは実際に自分が置かれている状況には気がいかずに、あるバーチャルリアリティという環境のドラマティックな要素にのみ心を奪われるということになる。それがVR体験なんだ。

現に、みんなはビデオ・ゲームのことをVRと言うし、コンピュータを介して、誰か（あるいは誰かが描いた表現）と通信している場合にはオンライン・システムのことをVRということもできる。

だからたとえば、HMDシステムという乗り物についてのVRを考えるときに本当に問題なのは、これから12カ月以内にたぶん4、5種類の＄250から＄300のHMDが登場して、それにはソフトウェアが必要だっていうこと、そして、今はそれにはどんなシナリオが有効に機能するかということを見極めなきゃならない時期だってことなんだ。

そのシナリオには、これまでの単純なナビゲーション・システムなんかにはない、意識を吸い取るようなソフトウェアのコンテクストが要求される。メディアによる完璧な演出っていうやつがね。

そいつを創り出していくことが本当のチャレンジになってくる。インタラクティブな体験を創り出し、インタラクティブなインターフェイスの価値を充分に引き出すようなVRをね。あるいは、それがコンピュータの世界の内側にいるという体験なんだよ。

適切なアプリケーションが来ればVRは着実な一歩が踏み出せる

一方で、VRが予想されているような状況にまで至らないんじゃないかと思う。理由は、い

インタビュー：Emma Sachiko Kashiwaya　翻訳・構成：㈱ゴッドルーム

つものことだけど、これまでVRについて大袈裟に騒がれてきたからさ。

僕たちは自分が実際にこれならうまくいくと思えるようなところからソフトウェアを作るわけだから、医学的な進歩みたいな意味で、いきなりデータとダイレクトに相互作用を行うというような大袈裟な期待は、かえってVRに関しての眉唾的な虚像のようなイメージを作り出してしまう。

VRはコンピュータの2次元的なインターフェースをごく自然に3次元に進化させたに過ぎない。もちろん、時が経てばそうした3次元インターフェイスはもっと普及すると思う。

現に、低価格の486ベースのシステムとHMDの組み合わせは今後もっと普及するだろうし、イギリスのバーチャリティのように、セガや任天堂、アップル、ウィンドウズ・ベースのVRシステムが出るまでの、つなぎの役割を果たすくらいのものを計画しているところもある。

そのほか富士通やNECといったところのものもあるだろうし、すでにセガのHMDは発表されているから、たぶん10やそこらのタイトルはあるだろうし、いろんな面白い噂が聞こえてきてる。

あるいは、それほど遠い未来ではなく、もうじき一般向けのVRが登場するかもしれない。今年じゃなくて来年のことだけど。

個人的には94年のクリスマスが最初のマルチメディアの当たり年になると思ってるんだ。というのは、それまでに400～600万台のCD-ROMプレーヤーが合衆国に普及するだろうからね。

VRはそれほどじゃないけど、ようやく家庭で買うか買うまいかと考えるくらいに現実的なレベルに達するだろうと思う。

いろんな人が、いろんなHMDの開発を試みていたり、体に感じる要素を増やして、より面白いゲームを作ろうとしている。

つまり、ことによっては適切なアプリケーションがあれば、HMDを使ったVRはこれからかなりエキサイティングで着実な1歩を踏み出すことになるかもしれない。適切なアプリケーションというのは、現実的には、シミュレーションだとか、ロール・プレイング・ゲームとかのことだろうけど。

ところで、どうしてVRが大袈裟な言い回しや興奮を掻き立てたかというと、ユーザーや、観客とゲームのキャラクターとの間に作り出そうとしている根本的な関係を視覚的に表現できる本当にクリエイティブな人は、2次元モニターという間接的な舞台を通じて、エンドユーザーを実際にそうした世界に連れ込むニュアンスを視覚化して表現できるということが大好きだからなんだ。

それこそが、ゲーム・デザイナーが感覚のために作り出そうとしている束の間の幻想の演出には欠かせない要素だったからね。

VR、あるいはHMDシステムが目指すのは、そうした2次元モニターの舞台を、進化させた3次元インターフェイスに移すっていうことにほかならない。

いずれにしろ、いまのところVRはこれから大きく突出してこようとしている産業の一部に過ぎないってことかな。

Scott Fisher



スコット・フィッシャー 〈Scott Fisher〉

VR、立体映像技術、インタラクティブ・ディスプレイ環境の先駆的な研究者。MITのアーキテクチャー・マシン・グループで活動後、アタリ社、NASAのエイムズ研究所を経て、90年に仮想環境システムの開発やコンサルティングなどを業務とするテレプレゼンス・リサーチ社を設立。

Scott Fisherは、70年代後半から果敢にアスペン・プロジェクトを始めとする数多くのVRの研究開発に取り組んできた人物である。今日VR分野で活躍するプロフェッショナルの中には、彼の理論に影響されたり彼の研究成果に触発された人々も少なくない。テレプレゼンス・リサーチ社設立後、92年の半ばからパリのポンピドー・センターで「メナジェリー」と呼ばれる、動物の生態をベースにしたVRインスタレーションの開発に着手。社名にも用いている「テレプレゼンス」は彼が好んで使う言葉で、仮想現実下での5感による自然なやり取りを行うための環境を指すという。このところ、メナジェリー・プロジェクトなどを通じてエンターテインメントの世界にも大きな影響を与えつつある。

メナジェリー・プロジェクトで僕らがやろうとしていること

最近、テクノロジーそのものから、「我々はVRで何をするのか、その中身はどんなものか、そこでどんな経験をするのか」というような、VRの内容を考える方向に徐々に全体の関心が移行しつつあるという動きがあって、それは本当に素晴らしいことだと思う。

3年前、そんなことに注目してこのテレプレゼンス・リサーチという会社を設立したんだ。その目的は新しい技術のプロトタイプを作ることじゃなく、VRという体験の可能性について、沢山のプレゼンテーションを交えて、他のいろんな人々にも考えてもらえるような試みをしたかったからなんだ。

ここにきて、多くの人々がそうした視点でVRを捉えるようになった。特にハリウッドでね。経験の質というものを重視する企業は非常に急速に伸びてきている。だから僕も、技術と中身のバランスにいつも神経を尖らせるようなことから開放された。

このところ僕は、こないだのシグラフ(※)で公開された「メナジェリー」のように、アーティストと一緒に新しい体験をデザインする仕事をしている。

それは、マイケル・ジェラードとスーザン・アムクロウがデザインした動物たちをベースにして、CGで作った仮想世界を組み合わせたもので、ある動物がその環境のどこにいるかによって異なる動きで振る舞うためのプログラミングがされている。

動物は、もともとワイヤー・フレーム・モデルだったんだけど、それに陰影のついたテクスチャーを貼り付けたり、ライティング効果にも気を配った。今回のものは動物が満月の光の下で走り回るという状況設定だったしね。

それから3次元立体音響。一匹ごとに音が割り当てられていて、動物が画面上から見えなく



VRにとって大事なのは、いろんなものが混在しながら何かが起きている仮想世界を丁寧に作ること

なっても、観客の後ろに回り込んだ彼らの音がその方向から聞こえるんだ。

　マイケルとスーザンが過去10年間、動物の動きを専門に研究してきたおかげで、動物たちは非常に自然で複雑な動きをするんだ。

　仮想空間をよりインテリジェントにするというアイデアには、とんでもなく多様な取り組み方があるんだけど、この「メナジェリー・プロジェクト」で僕らがやろうとしているのは、仮想空間の中でどういう種類の体験をするかについての方向を考えることなんだ。これには3つの方向がある。

　まず最初は、環境をもう少しインテリジェントにするというやり方。つまり、その中で物理法則に基づいたモデリングのアルゴリズムを利用して、現実の世界での、あるいはファンタジー空間でもいいんだけど、動きと同様にオブジェクト同士を相互に関係づけるやり方。異なった重力が作用する世界とか、空想上の物理法則が作用する世界とかいう具合に。

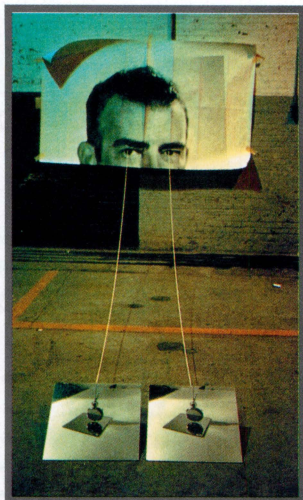
　その一方で、僕らは環境を進化させるというやり方も考えている。つまり、人工生態プログラムのようなアルゴリズムを使うんだ。仮想空間に棲む動物キャラクターが、こちらからプログラムしなくてもそれ自身で成長し、変化していけるというようなね。

　これは並行処理機能を使ってデジタル遺伝子のプールを作ったり、生物がどういうふうに成長するかあるいは変化するかということを扱うルール・ベースのシステムを使っているカール・シムズたちの考えをベースにしたものなんだけど、僕らはそれをよりアートに力点をおいた体験と合体させようとしている。

　で、2番目の方向というのは、ユーザーのモデリングと関連する。環境が学習を始めて、ユーザーがどのように関わったかを記録する。誰かがそこに2、3度来たことがあるとすれば、その人はどんなことをやったか、どんな経験を好むのか、右利きなのか左利きなのか、どんな言葉を喋るのか、といったようなことを記憶するわけだ。

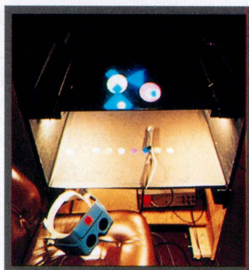
　そして環境はその後、そのユーザーが体験するものを彼に合わせて調整して、仮想環境やキャラクターを変化させるように仕向けるんだ。

　それから最後にやらなければならないのが、言ってみれば、環境を非常に多くのインテリジェントなキャラクターで一杯にすること。それらのキャラクターはユーザーのことを学習するだけじゃなくて、仮想空間を探索していろんな情報をユーザーにもたらす、あるいは仮想空間のガイドになって、異なるさまざまな体験についてユーザーに教えてくれるとか、そういったことだね。


©Scott Fisher


©Unreal Pictures,1993


©Scott Fisher,1981


©Scott Fisher,1981

■※　シグラフ（SIGGRAPH）
Special Interest Group on Computer Graphics
アメリカ計算機学会のコンピューターグラフィックス分野の分科会で、1974年以降、毎年国際会議が開かれている。

低価格なプラットフォームでもエキサイティングな環境は作れる

　アーティストたちと組んで、ツールの向き不向きなんかも分かったけど、大事なのは、いろんなものが混在する仮想世界をきちんと作って、その中で何かが起きているという状態を丁寧に作ること。

　最初に言ったことと多少矛盾した印象を与えるかもしれないけど、最近見かけるものでそうしたものはほとんどない。ちょっとした探検はできるけど、たいした動きはしない、そんな仮想世界を数分探検しても何もできないなんていうものが多いんじゃないかな。

　ところで、本質的にコンピュータが生成する画像を使えば、ユーザーは無限の視点からモノを見ることができる。ユーザーに、ある特定の視点から見るたびに新しい景色を提供することもできる。問題は、こういった技術は極めて高くつくということ。

　「メナジェリー」は相当の予算をかけた長期にわたるプロジェクトだけど、低価格でインタラクティブな仮想環境を提供する上で、非常に興味深いシステムになるかも知れないプロジェクトにもこの12、13年取り組んでいる。

　これは安価なインタラクティブ・レーザー・ディスクをプラットフォームとして使うことによって5万から10万あまりの沢山の視点を提供するというやり方だ。

　非常にクオリティの高いNTSCビデオの一枚一枚の絵の上にコンピュータ・グラフィックスをスーパー・インポーズして、3次元空間にリアルタイムで沢山の視点を展開してやるんだ。

　ただ、これは無限の視点を得られるわけじゃないから、基本的に撮影したフィルムの場所やアングル以外の画像をユーザーが眺めたいと思わないように全体のシステムをデザインしてやらなければならない。

　そうした犠牲にしなければならないものもあるけど、これなら低価格で結構エキサイティングな美術館の展示やアーケードに置かれるエンターテインメント用のアプリケーションに使えると思う。

　何れにしろ、今じゃ、いろんなことが起こっているから、たぶん3、4年もすれば、いろんなVRにお目にかかれるようになっていると思うよ。

Gullichsen

やりたいことは、技術を使ってみんなにより新しい、圧倒的な体験をさせることなんだ

いまEric Gullichsenは、ゲーム機器やソフトの開発を手掛けるスペクトラム・ホロバイト社のニュー・エンターテインメント部門のコンサルティングなどをしている。そこで3DO規格のマシンのための3次元ライブラリーや、これまで彼が培ってきたプログラミング経験のすべてを注ぎ込んだ、あらゆるエンターテインメント志向のマシンに対応した高速でコンパクトなレンダラー（レンダリング用のアプリケーション・プログラム）の開発を進行中。彼のVRに関わるプログラミングの才能には格別の定評があり、今年の10月、グッゲン・ハイム美術館で行われた、シースルー・タイプのHMDを使いVR4重奏でモーツァルトの曲を楽しむといった、トーマス・ドルビーの実験的なコンサートにも参加している。



エリック・グリッシェン 〈Eric Gullichsen〉

89年、米国オートデスク社でVRの研究プロジェクトに参加。翌年退社。その後センス8社を設立し、486系のPCで動作するDVIに対応したVRのコンストラクション・キットとして知られる「World Tool Kit」を開発。現在は、センス8社から独立して活動している。

3次元にドップリつかった新しいエンターテインメントがもたらされる

僕は、いまやってる3DOみたいな低価格のプラットフォームのためにアプリケーションを作ったり、これから登場しようとしているCATV方面に応用できるようなVR装置をマス・マーケットに送り出すことに興味があった。

最初に3DOのマシンを見たとき、僕自身が何年も取り組んできた3Dのレンダリング装置に非常によく似ていると思ったんだ。

特に3DOに入っているARM（※1）の高速のプロセッサと、それからカスタムの非常に高速なグラフィック・エンジンだね。

だから、ちゃんとしたプログラミングさえすれば、ついにまともなスピードで3Dグラフィックが動く、非常にローコストな、ゲームやエンターテインメント用のコンシューマ・マシンになると思ったわけさ。

まともな、っていうのは、1秒に6000個のテクスチャーを貼り付けたポリゴンが可能ということだね。

3次元の世界を実現することのできる能力を持った低価格なプラットフォームとしては、3DOのようなものが最初になるんじゃないかな。

それ以前に何があったかというと、セガのジェネシスとか、任天堂のシステムみたいな16ビットのマシンだけど、世界をリアルに見せるための3次元の構成や描写に必要な計算能力という点では不十分だったからね。

価格を考えると、何10万台も売れているパソコンに比べると、かなり安い。でも、僕は$700という小売価格は高すぎると心配してるんだ。コンシューマ・マーケットが大きく変わるかどうかは3DOが売れるかどうかによると思う。

ただ、セガとか任天堂や他のメーカーも同じようなアーキテクチャーのマシンで追い付こうとしてるからね。アタリの新しいジャガー（※2）というマシンもある。あちこちで同じことが起こるわけだ。高速の32ビット以上のCPUに高速描画のできるカスタム・チップを載せてね。

僕はいま、スペクトラム・ホロバイト社の「スタートレック」プロジェクトにかかわって3DOのための3次元ライブラリーを作っている。それはいろんな種類の電子的に作り出された俳優のアニメーションをゲームの世界に持ち込んで、古典的なアクション・ゲームにするものなんだけど、その3DO用のレンダラーも、いろんなプラットフォームに対応するポータブルなものになっている。

僕が思うに本当に重要なことは、必ずしも3DOそのものじゃなくて、3DOはこうしたマシンの最初のものだから、彼らには成功して欲しいと思うし、同じような計算能力を持ったマシンが一大勢力となって、家庭にいる人々に全く新しいレベルのエンターテインメントをもたらそうとしていることなんだ。

新しい計算能力でまったく新しいジャンルのエンターテインメントが出来上がる。ドップリ3次元につかったようなやつだね。

今町中にあるのは、横スクロールのゲームだ。非常に大きなビットマップの、ソニック・ザ・ヘッジホッグだとか、そういうもの。

低価格のコンシューマ・マシンで動く3次元グラフィックスは非常に大きな影響を及ぼすだろう。なぜならひとりでゲームをするにしても、他人とゲームをするにしても、3次元は次の好奇心を掻き立てる技術でもあるし、プレイの仕方でもあるからね。

ただ、3DO関係の人たちは、彼らのマシンがこの種の新しいエンターテインメントを実現できるプラットフォームだということをなかなか実感できないでいるみたいだね。

ロジテックにいる友達とずっと仕事をしてきたんだけど─ロジテックというのは世界的なマウスのメーカーなんだけど─彼らは〝サイバーマン〟という新しいデバイスを作ってる。これはPCのゲームに使う6次元の入力デバイスで、これを3DOにつなぐことになると思うんだ。

で、僕はロジテックと3DO双方の人たちと一緒に話をしてきたんだけど、ようやく3DOの人たちも体感的なエンターテインメントが自分たちのマシンにとって非常に重要だということを理解してきたみたいで、うまくいけば来年の4月の国際的な発表の機会には、こけら落しとして、僕の3次元ライブラリーやロジテックの別のVRデバイスを使ったジョイント・プロジェクトが立ち上がると思う。

ロジテックはこの種のゲーム関連の市場に入っていこうとしてるところだしね。だから、僕たちはその時点で最初の体感できるVRタイトルを3DOのプラットフォームでデモンストレーションできるだろう。

こういう動きを表す言葉として、どういうジャンルあるいはどんな言葉がふさわしいんだろう。ただひとつ言えることは、これはまったく新しいエンターテインメントなんだということ。

つまり、ここで肝心なのはテクノロジーなんてもんじゃなくて、人々が体験することなんだ。僕たちがやろうとしてるのは、より新しい、圧倒的な体験をさせること、技術を使って圧倒的

Eric


●エリックが制作したVR 4 重奏の画面 コンセプトと曲のコンポーズをミュージシャンのトーマス・ドルビー、テクニカルとプログラミングをエリックが担当。ビジュアルはポリゴン・タイプのアニメーション。


●シースルー・タイプのHMDを装着した観客は、美術館内や周りの人間とシンクロさせながらホロニックなバーチャル四重奏団も見ることができる。


●4人のプレイヤーが奏でる音は3次元効果を持つ4つのオーディオ・トラックから供給される。音も空間的な配置に従って見ている楽器から聞こえてくるようになっている。

■※1 ARM
英国のAdvanced RISC Machines（アドバンストリスクマシンズ）社の略称。3DOのCPUには、ARM610というRISCチップが採用されている。

■※2 ジャガー
米国アタリ社が発表した32ビットの家庭用ゲーム機。詳細スペックは不明だが、価格$200とリーズナブルで、IBMが発売を担当する予定ということもあって話題を呼んでいる。

な経験をもたらすこと、ゲームが実現する世界に人々をより集中的に引き付けることなんだ。

もうハードやソフトじゃなくてサービスを売るビジネスの時代

僕が思うに、90年代には実際のお金というのはハードウェアを売ることじゃ入ってこないね。というのはコンピュータのハードウェアの利益はどんどん下がってるし、その点に関しては3DO社はなかなか賢いよ。彼らはライセンスするだけだからね。知的所有権だけで成立する商売ってことになる。

ソフトウェアでさえ商売のネタとしては古くさいね。つまり、ソフトウェアを作る、その複製を作るには何もいらない、という意味ではモダンだけど、でもそれも古いやり方なんだ。

この時代でヒトを非常に金持ちにする新しいセールスのスタイルというのは、サービスを売ることだよ。もちろん、この手のものはすでにメディア・ビジネス業界でおなじみになってるものがある。電話、剃刀の刃、CATVとか、こうしたものはヒトがその時々に買わなければならないものでしょ。

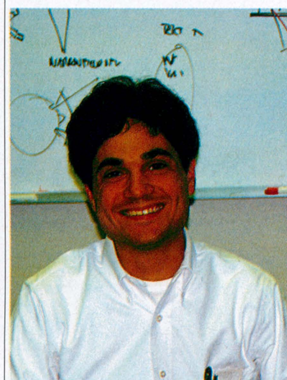
セルラー電話というのがあるけど、このところアメリカではセルラー電話機自体はタダ同様なんだよ。99ドル出せばセルラー電話機を買うことができる。しかし、一旦使い始めると、毎月20ドル払わなきゃいけない。永遠に、残りの人生ずっとね。

だから、最初VRで金儲けをしようと思う連中がまず考えるのはVRサービスに関連した業界だろうね。たぶんCATVとかその辺に関連したところだろう。

そういう意味で、僕はいろんなアイデアを実現しようとしてるんだけど、秘密を言ってしまうわけにはいかないから、そこがまとまった金儲けができる所だというくらいにしておくよ。ハードウェアじゃない、ソフトウェアじゃない。ハードは誰かにまかせちゃえばいい、ソフトもそう。で、人々にその都度サービスを売るということかな。

Mark Bolas





マーク・ボラス <Mark Bolas>

米国フェイクスペース社社長。スタンフォード大学で物理学と機械工学を専攻、教授。その後、4年間NASAのエイムズ研究所でスコット・フィッシャーたちとともに仮想環境ワークステーション、仮想環境インターフェース・システムの研究に取り組んできた。

Mark Bolasが代表を務めるフェイクスペース社は、インタラクティブ、及びイマーシブ・テクノロジーに関する研究とデザインを行うことを目的として、1988年に設立された。イマーシブな状況というのは、たとえば何時間もゲームにハマり込んでいるときの、全意識を完全に引き付けられているある種の忘我状態を意味する。つまり彼らの研究ターゲットは、いわば仮想環境下での親和性を増幅するための装置の開発といえる。具体的には、ユーザーの視点に連動して、遠隔地の映像をあたかも自分がいま見ているもののように感じさせる「モリー・カメラ・プラットフォーム」というロボット・アイ、そしてHMDの弱点を改良して、顔面装着せずに使え、かつ驚異的な解像度を持つ「ブーム」という装置を開発している。ブームはシカゴの科学産業博物館でVR装置として実用化されているほか、スミソニアン博物館にも設置されることになっている。

VRは人間の頭脳にどんなものでも押し込むことができる強力な環境

僕は子供の頃から何度もロボットのことを考えてた。ロボットが僕らの世界に現実に入ってくることをずっと考えてた。

僕の読んだSF小説にはすごくインテリジェントなロボットが沢山でてきたんだ。それにコンピュータがとても身近なものになるんじゃないかとも思ってた。でもロボットを作るのは非常に難しいし、未だにちゃんと動いてない。

僕にとってVRっていうのは、コンピュータの中に僕らが入っていくことなんだ。というのは、コンピュータが僕らに近づいてくるまで、待ってられないからさ。

たとえば、部屋の中を歩き回って僕らに話しかけるロボットというのは非常に難しい。でも部屋の中を歩き回って僕に話しかける誰かのモデルをソフトウェアで実現するというのは、とても簡単なんだ。

結果的には同じだと思うんだけど、本当に部屋の中にロボットがいるか、あるいは僕らがブームの中をのぞき込んでロボットを見るかという違いなんだ。僕にとっては、どっちでも構わない。実際に、バーチャルな世界でそうする方が簡単なんだし。

非常に興味をひかれるのは、子供たちっていうのは、もうあまりロボットのことなんか考えないで、彼らはVRのことを考えてるっていうことさ。それの方がかなり現実的だし、自由にアクセスできるしね。実際、こういったことが起こるわけだ。僕らは、そういった頭の良いロボットや1950年代に書かれたSFに出てくるようなものを手に入れようとしてるんだ。実際に作ることはできないけど、VRを通じて手にすることはできる。

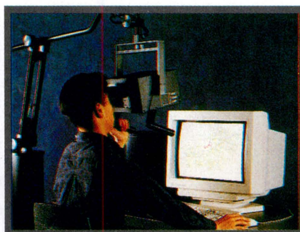
これはモノの考え方をひっくり返すってことなんだ。コンピュータが身近になってくれないんだったら、こっちからコンピュータに入っていくっていう具合にね。

もうひとつ仮想世界ですごいと思うのは、その世界では人がどんなものでも作り出せるよう

VR作りが面白いのは見たこともないような世界が作れるからなんだ

©FAKE SPACE,INC





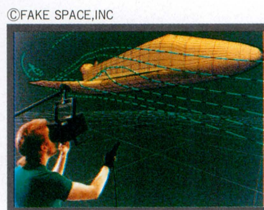
©FAKE SPACE,INC

●ブーム
仮想世界と現実世界との視点移動を指1本で行える。デスクサイドで、データを3次元的に眺めて観察したり、VR環境を歩き回る感覚を得ることができる。両眼での解像度はハイビジョン以上。

●モリー・カメラ・プラットフォーム
モリーはユーザーの頭の動きに連動する。モリーが橋の上に設置されていれば、ユーザーがたとえどこにいてもモリーを介してまるでその橋の上から世界を眺めているような感じを体験できる。

■※モンドリアン
現代絵画創成期の画家。ピエト・モンドリアン(1872-1944)。幾何学的抽象絵画の巨匠と称される。作品に「赤、黄、青のコンポジション(1930)」「水平の木(1912)」などがある。

©FAKE SPACE,INC



になりつつあるってことだね。

例えば、僕が建築学科の学生だとすると、実際に僕の作品が建てられるまでには何年もかかる。何かがきちんと実現するまで、ずっと待ち続けるなんて、ひどい話だ。だけど、仮想環境の中では僕の建物を見ることができる。クラスの生徒全員が仮想環境の中に自分のビルを建てて、それが実際のものに劣らず素晴らしい出来で、お互い、その中を歩き回ったりするんだ。

もちろん、建築学科の学生たちだけじゃなく、誰もが自分の作りたいものを作るメディアとして、仮想環境というのは素晴らしいものだと思う。

VRがメディアだということも重要なポイントだね。実際には現実のメディアに非常に似てるところと、異ってるところがある。絵やカンバスみたいなところは全然ないけど、非常に似てる。

僕はカリフォルニア大のサンディエゴ校で2年ほどコンピュータ音楽の作曲をやってたんだけど、VRと非常に似たところがあるね。空間を構成して、その中に人が入っていけるようなスペースをデザインする。

で、スペースに加えて音をデザインして入れ込むんだ。だから、別の言い方をすると、誰かの感覚器官を完璧にコントロールするっていうことになるかな。

仮想環境では、人間の頭脳にどんなものでも押し込むことができる。音であれ、景色であれ、僕が体験させたいと思ってるどんなものでも、別の誰かに体験させることができるんだ。とても強力なポジションにいることになるね。

だから、メディアとして考えた場合、その責任には非常に注意しなきゃならない。

みんながVRを考えるようになる それが重要なんだ

VRは禁止すべきだとかなんとか言う人もいる。まったく馬鹿げた話だと思ったりもするけど、深刻な問題でもあるんだ。頭にそういった装置を付けてる人の見聞きするものを完全にコントロールできるとなると、その人が何を見聞きするのかについてよく考えてみる必要がある。

これは、VRだけの問題じゃない、すべてのメディアについていえることだ、というふうに考えてほしいんだけどね。

だけど、HMDを身に付けてる人の写真からは、この新しい電子メディアは完全にその人の感覚をコントロールするっていうことが頭に浮かぶはずだ。だから、そういったことにちゃんと責任を持たなきゃいけない。

もう一つ、仮想環境のデザインを考えるときには、どこかで見たような社会の写し身を作らないようにすることが非常に重要だってこと。

現実社会と同じような仮想環境を作ろうとする連中がいるけど、滑稽だね。僕にとって仮想環境作りが面白いのは、これまでに見たこともないようなものが作れるからなんだ。

「モンドリアン」っていうソフトを見せてあげるけど、これはモンドリアン(※)の絵画の仮想環境バージョンなんだ。四角い画面を見る限り、オリジナルの絵画みたいに見えるだけなんだけど、飛び回り始めると、そうじゃないってことが分かるよ。

これは2次元の絵画じゃなくて、3次元の彫刻なんだ。で、ある地点に立ってみると、2次元の絵画に見える。というのは遠近感が錯覚を与えるからだ。

だけど実際、飛び回ってみると、これがまったくの別モノなんだ。

仮想環境で人が試してみるべきは、僕らが親しんでる2次元や3次元のメタファーから逃れて、どういったメディアがどういう特徴を発揮するかを見いだしたり、操作してみたりして、それをより自分たちの身近なものにすることだと思うんだ。

最近のように、VRが大袈裟に取りざたされるのは、とても良いことでもあり、とても悪いことでもあると思う。

期待するというのは悪いことじゃない。期待してても、期待してたものとは別のものを手に入れるってことになれば、それはあまり良いことじゃないね。

VRを意識するようになって、僕らとコンピュータがどういう形でインターフェイスしてるかっていうことは、本当はもうはっきり分からないんだ。一方でVRというのは、そんな具合にそういうことの目に見える形のアイコンみたいな存在になってるんじゃないかと思う。

問題は、まだはっきりした実体がないってことだね。でも、世間はVRという概念を知ってしまった。だから、大袈裟に取り沙汰されてるのはVRじゃなくて、人間とコンピュータの未来なんだ。

そこが重要なところで、そうなるとみんながそれについて考えるようになる。ゲーム雑誌、つまり、まだテクノロジーを手にすることができない子供たちも、僕らがコンピュータと同化しようとしてるということについて考えるようになる。

それと同じように、別の分野の雑誌の記事が、こんどはその分野の人が、どのようにコンピュータと同化しようとしてるかってことを考えることになる。それが非常に重要なことだね。

確かに大袈裟に言われることで、装置についての期待が大きすぎるから、僕としては窮屈なこともあるけど、全体としては、社会がこういったことに目を向けるのは良いことだと思うな。

ただ、ある意味では、僕らはVRがもう少しゆっくり成長して欲しいと思ってる。というのは、今後5年から10年でどんなことができるのかに賭けてるからね。

Stephenson

VRっていうのはサイバースペースの中で動くソフトウェアのひとつのカテゴリーのことさ

Neal Stephensonはアカデミックな家系に生まれた。大学では物理学や地理学を学んだが、卒業間近になって、自分が物理学者にも地理学者にも不向きなことに気がついた。そこで彼は、何か車を使ってできる商売か、農場の過酷な肉体労働者か、小説家になるしかないと考えた。ところが初期の頃に書いた2作は敢え無くボツ。84年にやっと出版された3作目の「Big U」はあっという間に書店から姿を消してしまった。88年に出版された4作目の「Zodiac:the Eco-thriller」は、SFスリラーであるにもかかわらず、まずは水質汚染制御に従事する技術者の間で話題となり、何故か急進的な環境保護活動家たちが買っていくという予想外の結果となった。しかし昨年出版された「Snow Crash（スノー・クラッシュ）」が、各誌で究極のVR小説と絶賛され、一躍注目を浴びることになった。



ニール・スティーブンソン〈Neal Stephenson〉
米国のSF作家。物理学、生化学、医学など純粋科学の分野に進む家系に生まれる。アイオワ州立大学で電子工学を教える父の影響で14才のころからコンピュータでプログラミングを始め、小説は大学在学中から執筆。

SF作家とプログラマーの仕事はどこか似ていると思うんだ

昨年の5月に出した「スノー・クラッシュ」という小説は、話の半分くらいが「メタ・ヴァース」っていう仮定のVRでの話なんだ。VRが実際に商売になったらこうなるんじゃないかっていう空間の話なんだけどね。

ここしばらく、VRについては抽象的で数学的というか、特定少数の人にしかアピールしないっていうことが言われてる。でも僕は、それがマスメディア、あるいはポップ・メディアとして使われたらどうなるかってことを明らかにしようと思ったわけさ。

そこで「スノー・クラッシュ」の舞台として最適な場所としてメタ・ヴァースという場所を考えついたんだ。

主人公は2人で、1人は日本生まれの、アフリカ系アメリカ人と韓国人の間のハーフで、彼の父親が軍隊にいるおかげで、世界中、いろんなところで育ってる。彼はハッカーであり、プログラマーなんだ。でも、楽しんで仕事をしてる。彼は、きちんと組織だったことが苦手でね、言ってみればフリーランスのハッカーなわけ。ピザの配達が彼の商売なんだけど、いつも金がなくて、変なつじつま合わせの仕事をやらなきゃいけない。

もう1人の主人公は15歳の女の子で、スケートボード・メッセンジャー。彼女はハイテクのスケボーに乗ってるんだけど、電磁式の装置を持っていて、これで動いてるクルマにつかまって、いろんなところに出かける。

この2人が出会って、スノー・クラッシュっていう現象にまつわるミステリーを解いて行くパートナーになるんだ。

スノー・クラッシュっていう現象は、宗教じみたものでもあり、コンピュータ・ウイルスでも生物学的なウイルスでもあり、それらがひとつになったようなものなんだ。で、このミステリーを追求するうちに、彼らは古代サマリアの歴史や考古学に首をつっこむことになる。というような展開。

ところで、SFっていうのは、実は、現実のテクノロジーとは何の関係もないと思うんだ。実際、全然反対のファンタジー・フィクションを楽しむんだからね。

そして、SFの成り立ちはふつうの小説とも違う。SFの場合は、作家が別の世界を作り上げ、ある筋書きや組み合わさった複数の筋書きをユーザーや読者にもってきて、その世界がどうなっているかを示す。

一方、普通の小説の場合は、おなじみの世界にある筋書きがあるだけ……という具合。だからSFには続編があったりシリーズ化されたりということがある。というのは一旦世界が作られちゃうと、その世界の中で別の筋書きを追うということができるからね。

きちんとは分からないけど、こういったことと、プログラマーがやってる仕事との間には、何等かの関係があると思う。

コンピュータは、独特の地理的な世界を内側に持ってて、コンピュータのプログラムっていうのは、ある意味で、その中に現れる物語とか筋道みたいなもんだ。プログラマーの仕事っていうのは、コンピュータの内部にある地理的な世界を詳しく知ることと、その環境の中のいろんな異った物語の筋をしたためることなんだ。

本当のVRは誰もがすんなり認識できるものじゃなければならない

最近、サイバースペースっていうのは、その手のものが好きな人たちのコミュニティみたいに一般に理解されてるようだけど、言葉っていうのは、それが一般的に受け入れられてるような使い方で使うのが一番なんじゃないかな。

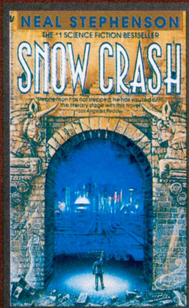
ブルース・スターリングがうまい言い方をしてた。彼は「電話をしているような感じのこと」っていう言い方をしてたね。ダイヤルして、誰かと回線をつなぐと、まるで距離感を感じなくなる。もちろん、実際は同じ部屋にいるわけじゃない。でも、同じポイントを共有することになる。

ぼくはスターリングの定義をちょっと気に入ってるけどね。っていうのは、非常にハイテクで実際には存在しない仮説的なVRの類とは一線を画しているし、なおかつ、どんなコミュニケーション用の電子システムの定義も包含するような広い定義だからね。

だから、僕に言わせれば、VRっていうのはサイバースペースのサブセット（部分集合）だね。VRっていうのは、サイバースペースの中で動くソフトウェアのひとつのカテゴリーのことさ。

一般的には、アイフォンやデータ・グローブとかそういったデバイスを使って、完全な想像上の世界に浸るという精密で高価なシミュレーションという意味で使われるけどね。

Neal



だけど僕には、VRっていうのはもっと一般的な言葉、ユーザーが対話型で利用できるすべてのシミュレーション・システムを含んでるというふうに思える。

例えば、MIT「メディアMOO」みたいな、オブジェクト指向のマルチユーザー・ダンジョンがある。基本的には、これはテキストをベースにしたVRで、それらしく動くけど、グラフィックスの要素はない。全部言葉でやるわけさ。

それから、SIMゲーム（SIM ANTだとかSIM LIFEなど）の類みたいな、あの種のゲームはすべてVRで、特には洗練された3次元グラフィックスを使ってないものでもいい。

ここんところのVRをめぐる困惑は、僕には、いろんな人間がちゃんとした理解もないままに、電車に乗り遅れるなとばかりにブームに乗ってるように見えるんだ。だから、いつの間にか、何か非常に目をひくアイデアでなきゃいけない、ってことになって、返って何がVRなんだかわけが分からなくなりそうになってる。

僕も「バーチャルリアリティ」っていう言葉を耳にする何年も前から、同じようなシステムについて考えてたんだ。でも、そういうシステムやそのシステムを指す用語は、コンピュータで遊んだことのある誰もがすんなり認識できるものじゃなきゃならない、と思っていた。

VRとはこういうふうにも、ああいうふうにも言えるかも知れない、というようにいろんな曖昧なイメージを寄せ集めて想像しなきゃならないんじゃ意味がない。だから、このまま行けば、反発とは言わないけど、期待はもう少し現実的なレベルに下がるだろうね。

VRをうまく実現するには、つまり、17歳のビデオゲームにとりつかれたような連中だけじゃなくて多くの人にアピールするとか、いろんな人が楽しめるような非常に洗練されたソフトウェア技術が必要になるとかね、そういう技術を開発するには何年もかかると思うけど。

いまのところ僕自身は、今回の出版以降、何か特別にやっていこうと思っていることはこれといってないよ。

ommunities

Douglas Crockford
F. Randall Farmer
Chip Morningstar

"エレクトリック・コミュニティ"としてのグローバル・サイバースペースを目指せ！

『コンピュータが作り出したイメージと接するんじゃなくて、一緒に楽しむ「人々」がいて、他の人と交感する方が、より大きな感情的な高まりとか本当らしさを得ることができる。』ルーカス・フィルムで技術部の取締役を務めていたDouglas Crockford(以下DC) が、同じくルーカス・フィルムに勤めていた、ハビタットの著者F. Randall Farmer(以下RF)、チーフ・デザイナーを担当したChip Morningstar(以下CM) たちと「エレクトリック・コミュニティーズ社」を共同設立して、ハビタットを遥かに越えるスケールの新たな活動を開始した。



ダグラス・クロックフォード〈Douglas Crockford〉

ルーカス　・フィルムのゲーム部門で技術担当取締役、パラマウントのニューメディア部を設立し、コンピュータと教育・娯楽用メディアの分野で幅広い経験を培った。ハビタットのほか、ルーカス・フィルム在籍中に手掛けた作品に「Maniac Mansion（ファミコン）、「Indiana Jones, Last Crusade（CD-ROM）」などがある。また、その後アップル・コンピュータのマルチメディア・ラボを設立するきっかけとなった、ルーカス・フィルム初のインタラクティブ・ビデオディスクの制作に参加している。

ハビタットから始めて、僕たちのサイバースペース作りへ

【RF】僕が最初にサイバースペース的なものに関わったのは、高校のタイムシェアリングのコンピュータでBASICをやった時だったかな。テキストとテレタイプを使って、友達と「スタートレック」のマルチプレイヤー・ゲームをやったんだ。町中の高校にあるコンピュータから電話でアクセスして、チームを作って競争するんだ。

高校を卒業してアップルIIの戦車ゲームの移植をやってた時に、ルーカス・フィルムでチップにインタビューされて「ハビタット」の仕事をするようになった。最初はユーザーまわりのプログラマーだったけど、RPGやマルチプレイヤー・ゲームをやった経験がかわれてハビタットのテスト版で中心的な役割をやるようになった。

チップは「クリップ・クリーク（米国版ハビタット）」がリリースされる前に会社を離れて、シリコンバレーにあるAMIX（American Information Exchange）という会社に移った、その会社はユーザー同士でバーター取引ができる—こういう機能はサイバースペースにとって大事なことだと思うけど—サイバースペースの開発に投資してたんだ。

で、僕もAMIXに移って、それから「エレクトリック・コミュニティーズ」という会社を共同設立した。そこでサイバースペースのプレゼンテーションをやったりして、将来のメディアのシステム・プランニングをやっている。

【DC】僕の場合は、ルーカス・フィルム在職中にハビタットの開発をチップとランディが一緒にやってるのを見てたというのが始まりかな。そのころはインタラクティブ・テレビの研究をしてたんだ。最近、VRのシミュレーターが出てきてるけど、ルーカス・フィルムでの仕事では、「ロケーション・ベース・エンターテインメント」という言葉を作ってコンシューマ向けのVRのテクノロジー開発をしたりしていた。

僕らは当初から、世界中の人が同じような疑似環境を楽しむことができるような、ネットワーク型のシステムを計画してたんだ。その後パラマウントに移ってから、ルーカス時代の仲間と集まり、エレクトリック・コミュニティーズを設立した。

僕らの会社はCD-ROMみたいな製品を作る会社じゃなくて、次世代のメディアがどうあるべきかというようなことを考えて、みんながまったく新しい社会的、経済的な交流体験ができるようなグローバル・サイバースペース環境をつくろうとしてるんだ。

【CM】僕はどうやってサイバースペース的なものに出会ったかはおぼえてないな。ハビタットにたどり着くまでにはいろんなことがあったけど、ともかくルーカス・フィルムでハビタットのプロジェクト・リーダーになって、ランディや何人かを引っぱり込んだわけ。

ハビタットの開発が終わってからは、AMIXに移ってオンライン・マーケットのシステムを開発したんだ。ルーカス・フィルムからランディを引き抜いたりしてね。そこで2、3年働いて、そして今はエレクトリック・コミュニティーズで仕事している。

VRのセールス・トークと現実は全然違う

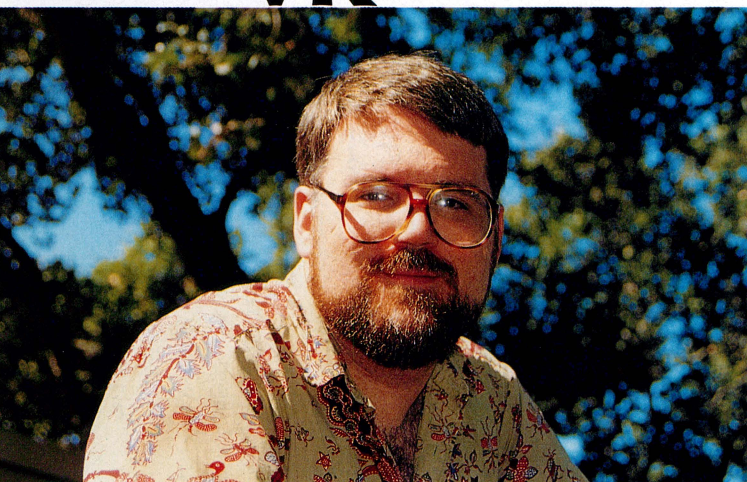
【DC】最近、VRがマスメディアで話題になってるけど、その一方で全然具体的なものが出てこないっていうのは、ちゃんとした形で検討されたことがないからじゃないかな。いつ実用的なものになるかとか、どんなものだったらみんながお金を払ってもいいと思うかとか、本当に信頼できるものなのかっていうような。

僕が知る限り、これまでVRの世界でそういったことが真剣に検討されたことはないし、とんでもない可能性が言われたりするけど、どれも実現されたためしがない。

【RF】VRについて言われてる大袈裟な話のほとんどは、テクノロジーへの過大な思い込みに過ぎないんだ。ゴーグルを付けたり、グローブをはめたりするのが「10年に1度のインター

※「グローバル・サイバースペース」はエレクトリック・コミュニティーズ社が始めて作り出した、コミュニティ中心のコンセプト

Electric C

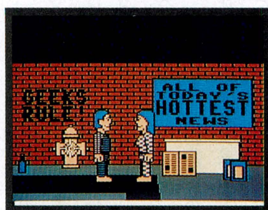


ランドール・ファーマー〈F. Randall Farmer〉
ルーカス・フィルムの「ハビタット」を共著し、システム・オペレーターを指導した。その後、AMIXのシニア・プログラマーとして、サイバースペース開発を担当。テレ・コミュニケーションを主体としたマルチ・プレーヤー・ゲームの分野で16年にわたるデザインとオペレーションの経験がある。



チップ・モーニングスター〈Chip Morningstar〉
ハビタット・チームのチーム・リーダー及びチーフ・デザイナーを務めた後、AMIXのソフトウェア開発部門の副社長に就任。エンターテインメント・ソフトとオンライン産業での豊富な経験を持ち、プログラム言語のデザイン、コンパイラーの開発、イメージ・プロセッシングと機器に関するコンセプト・プランニングを専門とする。







●ハビタット
1986年に発表されたネットワーク・エンターテインメント・システム。ユーザーは、ネットワーク上に創られた不思議な世界の住人となって、大勢の人たちともうひとつの人生を遊ぶことができる。

フェイスのブレークスルーだ」とかいうようなね。

コトの始まりは技術オタクたちがテクノロジーがカッコいいっていう「技術神話」を復活しようとしてることなんだ。実際は現実の生活がテクノロジーに脅かされてるっていうのにね。

ダグも指摘してたけど、実際VRについては、まだまだいろんな疑問に答えが出されてないままなんだ。例えば（ゴーグルとグローブみたいに）相互に関連した形でインターフェイスを組み合わせるというのがマトモに機能するのかとか、腕の動きがコミュニケーションにとりわけ有効とされる根拠とかね。

こういったことについて以前に発表された論文には読むべきものがあるけど、「バーチャル・セックス」とかあの手の話の載ってる雑誌記事なんかについて語るのは、まったく時間の無駄だよ。

【DC】ランディの話はそのとおりだと思うよ。「誰でも手の使い方さえ分かってればVRの操作ができる」っていうのはマユツバもので、実際にはうまくいかないんだ。

現実の世界で手をどう使うかについて知ってても、VRの中で手をどう使うかについては全く役にたたない。様式が根本的に違う、まったく別のことで、VRのセールス・トークと現実は違うっていうことを強調しときたいね。

【RF】VRに欠けてる重要な点は「いったい他の人間はどこへ行っちゃったんだ」っていうことだね。VRのほとんどの仮想空間っていうのは、ユーザーが独りぼっちの冷たい空間なんだけど、もっとましな「ふれあい」のあるやり方があるんじゃないかな。

サイバースペースは人々をより強力につなぐ新しい方法なんだ

僕らは、VRっていうのは、いろんなタイプの体験をもたらすことができるインターフェイスのハードウェアに過ぎないと考えてる。本当に重要なのはユーザー同士の相互作用だと思うんだ。僕らが実現しようとしてるサイバースペースというのは、技術を使って人々を新しい、より強力な方法で結び付ける、人々をつなぐ方法なんだ。コンピュータが作り出したイメージと接するんじゃなくて、一緒に楽しむ「人々」がいて、他の人と交感する方が、より大きな感情的な高まりとか本当らしさを得ることができると思ってるんだ。

【CM】実際、最初に仕事を始めたとき、VRに関するオーバーな話には、かなりイライラしたもんだよ。

ジャロン・ラニアみたいな連中が、ヒトの思考とか外界との関わり方が変ってしまうとか、そんなたいそうなことをぶち上げるなんてこともあったしね。まったくの戯言だよ。インターフェイス技術にばかり話をもっていって、実際にそれを使って人間が何をやるのかっていう話はないんだからね。

【RF】僕の場合、マイロン・クルーガーのモデルをベースにしたVRで仕事をしてるんだけど、彼はVRをやってる他の連中とはかなり違ってる。アプリケーションに負担をかけるんじゃなくて、ビデオをうまく使ってるんだ。彼の作品は陽気だし、面白い「ちゃめっけ」がある

んだ。だからみんなが一緒に楽しむことができる。僕らはユーザーがもっと他の人と出会って楽しくやれるようなコンテクスト（背景のシナリオ）を多数対多数の関係に持ち込む。別の言い方をすると、場所的に離れてる社会にサイバースペースという仕組みを提供して、それが結局エンターテインメントを生み出すということをやろうとしてるんだ。

現実を押し広げる機能をもった グローバル・サイバースペース

【CM】これまでのコミュニティというのは「場」が近いことで成り立ってたんだけど、それが技術の進歩によって崩れ始めた。通信技術や自動車、飛行機みたいな高速交通とかエアコンのようなものが人々を分断して、物理的な距離の近さという関係で成り立っていたコミュニティのメンバーを切り離すように作用したわけさ。

　これとは別に、同じ興味だとか、価値観、あるいはある種の目標を共有していることで成り立っているコミュニティがある。例えば宗教とか学校、ビジネスや職種ごとの組合、親戚関係みたいなタイプのコミュニティだね。でもこの種のコミュニティには、つながる「場」がないっていう問題がある。

　グローバル・サイバースペースの役割の一つは、伝統的なコミュニティが持っているような「場」を確保することで、こうしたタイプのコミュニティに現実社会のような密接な関係のダイナミクスを実現することなんだ。

【DC】電子の世界ではまだ実現できない交流のパターンがある。例えば、実際に触れ合ったりといったようなことはできないしね。視覚的なものはカメラやビデオでもってくることができるけど、リアリティというのは別物なんだ。

　僕らはサイバースペースのテクノロジーを使うことで、サブチャンネルというか、実際の世界にはないコミュニケーションのもう一つのモードを開くことができると思ってるんだ。

　例えば現実の空間では、僕の顔を見れば僕が今どうしたいかを感じとることができる。つまり実際の会話には、会話という中身の帯域を外れた部分がかなりあって、いつ話し始めるとかいつ話を止めるとかいった「きっかけ」が埋まってるんだ。

　一方、離れたところにいる人たちが電話でコミュニケーションする場合、会話する人数が増えれば増えるほど、話し始めるタイミングはどんどん難しくなる。だから、グローバル・サイバースペースで多数対多数のコミュニケーションをやる場合には、音声以外の、より多くの情報が必要になる。テレビ電話にしても、50人もの人が出てこようとしたら、使いものにならないよ。顔写真を見るだけじゃなくて、それ以上の情報が必要なんだ。

　だから、サイバースペースで、会話やビジネスをやるためには、きちんと考えられた、理解しやすい新しいプロトコル（コミュニケーションの約束事）が必要になる。

【RF】普通のビデオ会議っていうのは、2人の人間が別の場にいて互いに会話するという電話のコミュニケーション・モデルが拡大されたものなんだ。

　この場合、電話は距離をゼロにするかも知れないけど、彼らは相変わらず前と同じ環境にいて、非常に幅の狭いチャンネルで互いに会話する。僕らはこれをサイバースペースとは考えないんだ。なぜって、第3の「場」を作り出すわけじゃないからね。

　サイバースペースは人と人の間にそれぞれいろんな役割を果たす新しい空間を作り出す。電話の場合、通話が終わるたびに誰もいなくなってしまうんだけど、サイバースペースでは誰もいなくなってもその「場」は残る。つまり、誰かが戻ってくるまで、その空間はそのままの状態が保たれるわけ。いろんな人がやって来ては出て行く、そんな状態がずっと続く「場」なんだ。

【CM】つまり「場」の概念が非常に重要だってことだね。誰もいなくても、そこに「場」が存在するということがね。電話の場合は、電話がかかってきたとしても、誰もしゃべらなければ、「場」は存在しないんだけど、サイバースペースでは、例えばメッセージをその「場」に残していくことができるし、また戻ってくることもできる。

【DC】サイバースペースでは時間と空間がまったく異なった意味を持ってくる。

　僕らの生活文化にはある種の様式に対するセンスがあって、誰か他の人がしゃべってる時には自分はしゃべらないし、誰も聞いてない場合には人はしゃべらないよ。グローバル・サイバースペースではこういった様式を引き継ぐ必要はないんだ。

　というのは、グローバル・サイバースペースでは必ずしも時間と空間が一致しなきゃいけないということがないから。そこで物理的な距離を省いて、代りに電子的な距離というか、仮想の距離を作り出すわけさ。どういう場合にどの種類の距離を保つべきか、あるいは取り除くべきかといったことを考えながらね。

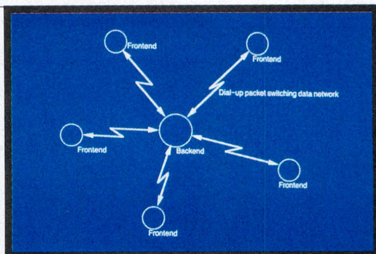
【RF】「関係」というのは人がずっと求めてるものだけど、バーチャル・コミュニティで起きる当たり前のことの一つに「人は関係をつくる」というのがある。

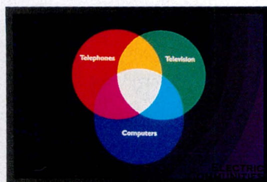
　実際、フィクションか現実かに関わらず、男と女はロマンティックな関係をつくるんだけど、こういったことがニフティサーブのハビタットの初期に起こったんだ。

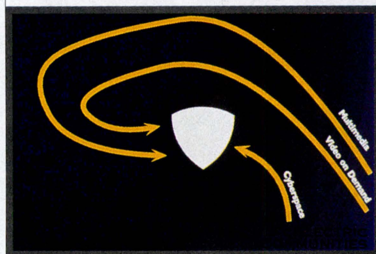
　「マック」と「ジューン」という名前の2人がハビタットの中で結婚の告知をやって、バーチャル結婚をしたんだけど、まるで本物みたいだったよ。

　それは良かったんだけど、ハビタットの町が

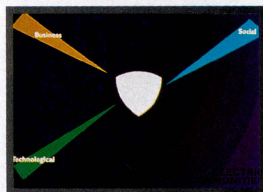








©Electric Communities



●グローバル・サイバースペースの概念図
現在のマスメディアに代わる、新しいコミュニケーション環境を標榜する壮大なネットワーク型VRシステムのプラン。キーになる要素は、あくまでもユーザーとテクノロジーの相互作用を越えたユーザー同士の相互作用だという。



市長選挙をやることになって、妻のジューンが出馬することにした途端、マックは怒っちゃったんだ。というのは、マックは彼女にハビタットの中でも「良き日本の妻」であって欲しかったし、彼は自分がマックじゃなくて市長の夫になってしまうことを恐れたからね。

ジューンは、ハビタットの宇宙を彼女の実際の人生ではできないことが可能な場と考えていた。でも、マックの方は実際の日本の社会みたいに機能する場所であるべきだと考えてたんだ。結局彼らは関係を清算したんだけど、こういったコンフリクトは仮想環境で起こり得るし、これ以上のことも試すことができる。

チップは「社会のルツボ」と呼んでるけど、グローバル・サイバースペースでは社会的な規模の実験ができるんだよ。

【CM】確かに実際の世界じゃ不可能だけど、グローバル・サイバースペースなら可能な、それ自身が弾みを持ってるアナーキーな状態みたいなことを考えたりすることもあるね。

違った種類の社会組織で実験ができるというか、政府や自治体みたいな統治機関も、他人が決めたルールや手続きなんか存在しない環境に、ちょっとした集団を放り込んで、秩序ある状態ができあがるかどうかを見てみる、というようなね。

僕らは世界中のみんなが交流して、理解しあうような環境を作りたい

【CM】ダグやランディもそうだと思うけど、個人的に世の中を変えるとか、そういう考えにのめり込んでるわけじゃない。でも、経済とか労働の分業化だとかのプロセスには興味がある。僕は選択肢を増やすのは良いことだと漠然と考えてるだけだし、その意味で言えば、グローバル・サイバースペースは可能性をとてつもなく広げると思うんだ。

グローバル・サイバースペースが実現すれば、大企業の役割が小さくなって、小さくてもっと専門化された組織がネットワーク状に連結される。数多くの小さな組織が多くのチャンスに溢れた「場」を手にいれて、その出会いの中である企業の不得意なものは他の人たちから手に入れるというようなマッチングが生まれる。そういったことが可能になれば、爆発的にいろんな発明や製品、サービスが生み出されるんじゃないかと思うんだ。

【RF】近代社会が抱えている問題の一つは、誰が隣人なのかを忘れ始めてるってことだと思うけど、僕が望んでいるのは、物理的なものじゃなくて、興味・関心で近隣関係を再定義してみるってこと。

みんなは「世界的なテレコミュニティーズ」っていう言い方をするかも知れないけど、グローバル・サイバースペースに良いところがあるとすれば、地理的あるいは政治的なものじゃなくて、社会的あるいは経済的なつながりで世界中のみんなが交流して、お互いに理解しあうような役割を果たすことができるってことだね。で、僕らはより良い世界を創ることができる…
…僕の本当の希望はそういうことさ。

【DC】エレクトリック・コミュニティーズで働いてて一番恵まれてることは、僕らがやってる仕事が社会的にどういう意味があるかということについてじっくり考えて話し合えることなんだ。

世の中をよくするために何をするのが望ましいか。どうやって対立する物事を理解するか。責任ある計画とはどういうものか。メディアの計画や新しいテクノロジーに携わっている多くの人は、こんな疑問をもったり考えてみようともしないんだ。

なぜって、彼らは頭っから自分の意図は正しいものであり、したがって彼らの仕事は良い影響を与えると思ってるからね。これはまったく危険だし、無茶な思い込みだと思うよ。

だから僕らは、仕事を進める時には、物事をちゃんと見て、たとえば責任とプライバシーにどういう関係があるのかを見極めるようにしてる。相矛盾するものを、より良いテクノロジーの中にどう調整して組み込んでいくかというようなことを考えることが大切なんだよ。

『僕は新たな発見をした。
ザ・サークル・オブ・イノセンス――無垢さ(=イノセンス)
というものは終わったり消滅したりするのではなく、
見事なまでに完璧な円環(=サークル)を描いていくものなんだ』(佐野元春)



車、街、そしてR&R…思いいれのある12のテーマについて

佐野元春が、語り下ろしたMOTOワールド

ニューアルバム「The Circle」制作にあたっての**ロング・インタビュー**

最新撮り下ろしフォト・ドキュメント

好評発売中

ぴあ Music collection③

The Circle of Innocence
佐野元春をめぐるいくつかの輪のなかで

定価:1,200円(税込み)

CONSUMER GAME SOFTWARE GUIDE
'93 WINTER～'94 SPRING

のセレクトガイド

カタログ

'93冬～'94春

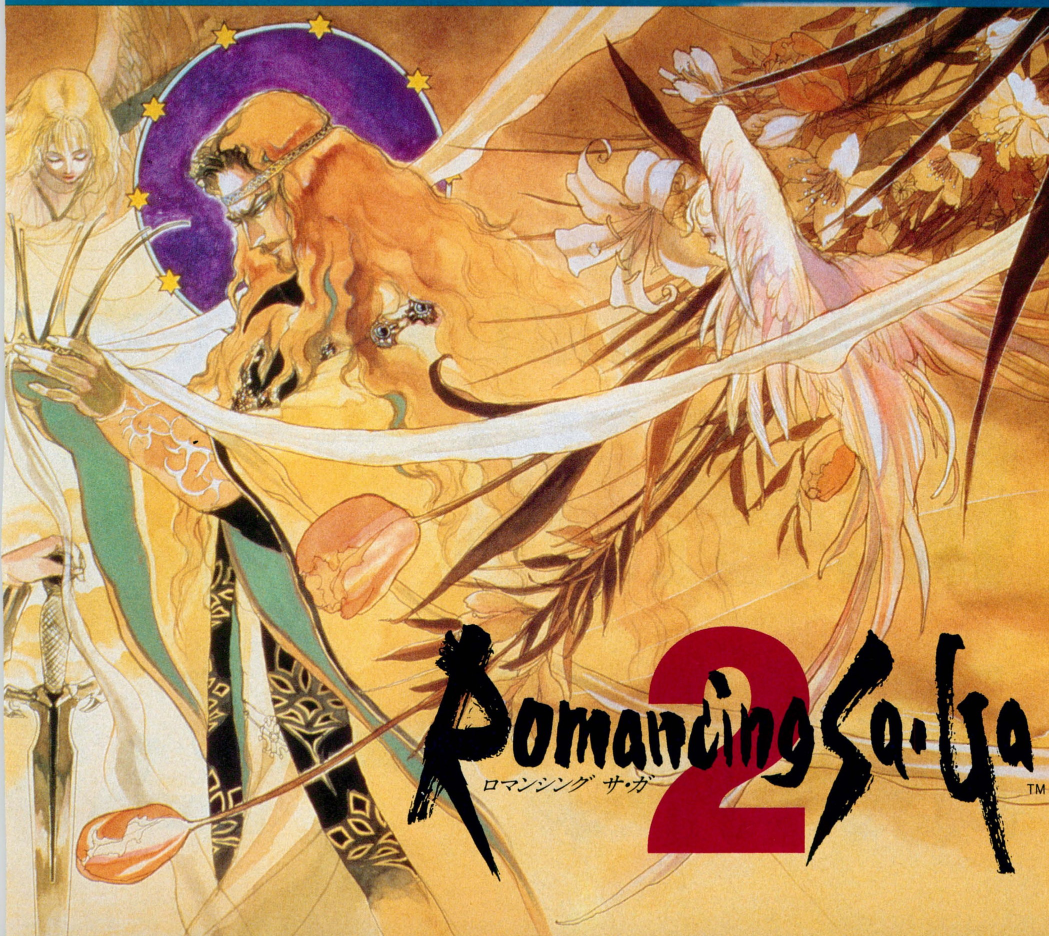
超目玉ソフトに欠けると言われるこの冬のゲーム界。しかし、新作ラインナップに目を通すと、小粒ながらも出来のいい作品が目白押しの状況。どの機種も成熟期に入ったのだと改めて痛感させられる。そんな新作の中から注目作をセレクトしてみた。

全機種を網羅！ 新作132本

機種別最新ゲーム

ゲーム判定おせっかいマーク

- 身の毛もよだつ体験をしたい
- おもいっきり笑いたい
- なつかしい思い出にひたりたい
- ほのぼのとした気分になりたい
- 極限状態に陥りたい
- たくましい生き方を見習いたい
- プレイしながら童心にかえりたい
- 未知なるものに遭遇したい
- 日頃のストレスを吹き飛ばしたい
- 政治の裏側を覗きたい
- 名探偵を気取りたい
- わいせつな気分を楽しみたい
- 一攫千金の野望を抱きたい
- 様々な人間像を見つめたい
- 我を忘れて涙に暮れたい
- 愛について真剣に考えたい
- 音楽に合わせて口ずさみたい
- 異常な雰囲気に包まれたい
- 歴史に触れ教養を高めたい
- 原作と比較したい
- 洒落たムードに酔いしれたい
- 社会を見つめ直したい
- ハラハラドキドキを味わいたい
- めったにお目にかかれないゲーム



PICK UP NEW GAME

ロマンシング サ・ガ2

シリーズ第2弾。プレイヤーが自分でストーリーを選択できるフリーシナリオシステムはさらにパワーアップされ、自由度が高くなった。これに加えて今回は皇位継承をはじめとし、歴史の流れをも決定できるマルチヒストリーシステムを採用。まるで現実世界のできごとのように、時代の経過を冒険に組み込んだ画期的なRPGといえよう。

ROM CASSETTE
12月10日発売
スクウェア
9900円
スーパーファミコン

& MULTI HISTORY

プレイヤーの選択によってストーリーが次々と変化するフリーシナリオシステムで人気を集めた「ロマンシング サ・ガ」から1年半。「七英雄の伝説」をテーマにした新しいシナリオを用意して2作目が登場する。もちろんフリーシナリオシステムは継承されるが、いっそう充実された内容になっている。

しかしなによりも今回の最大の目玉は、マルチヒストリーシステムが採用されたことだ。これは主人公の命が尽きたとき、新たに後継者を選ぶことができるというもので、誰を選ぶかによってその後のストーリーは大きく変化。またプレイヤーの行動が町の栄枯盛衰にも影響を与える凝った設定となっている。

主人公は何代にもわたって代替するわけだが、10代でクリアできるか20代でクリアできるかはプレイヤーの腕次第。さらにこのシステムのために各キャラクターには人間の寿命にあたるライフポイントが設定されており、このポイントが0になったとき消滅してパーティからはずれることになる。

ちなみにパーティに参加可能なキャラクターは200人以上も用意されており、選択の幅は非常に広い。プレイヤーの意向を尊重した自由度の高いシステムといえるだろう。

なお今回のプレイヤーの仕事は謎を解いたり、敵と戦うだけの単純なものではない。主人公は帝国の皇帝という設定になっているので、国の資金を自由に運用するシミュレーション的な頭脳も要求されるのだ。資金の用途は武器や防具の開発をさせたり、大学を建てたりとさまざまで、ゲームの展開にもかかわる重要な項目となっている。

その他、戦闘や成長のシステムにも斬新な要素が盛り込まれ、単純に経験値を貯めていくだけではクリアはおぼつかない。少々難解な部分もあるが、既存のRPGに飽きたプレイヤーには最適なソフトといえるだろう。



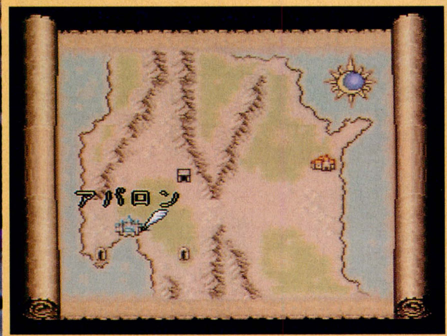




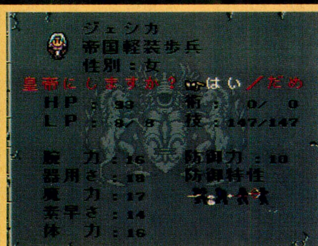
●主人公はバレンヌ帝国の皇帝という設定なので、さまざまな場面で決断を迫られる。3枚の写真は、慎重を期して背後の敵・ゴブリンを叩いておくか、それともソーモンに行くことを優先させるか、プレイヤーが選択をしている場面だ。さらに今回のフリーシナリオシステムは、閉じられた城門を強行突破する、などの手段も選択できるようになっているのも特徴。前作よりも自由な行動が楽しめるシステムだ。



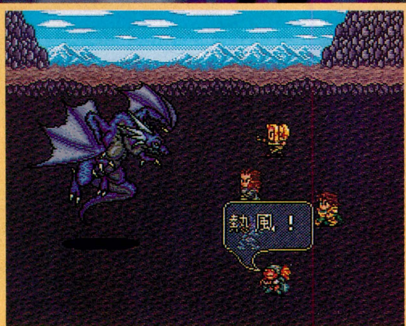
●上の写真はアバロンの町を移動する主人公。左上には宿屋、左下にはよろず屋がある。もしかして、この町も歴史の流れによって変化するのだろうか？　下の写真は地方マップ。まだアバロンの名前しか入っていないが、新たに情報を入手することで次々に地名が増え、また行動範囲も広がっていく。なおこのマップは全体マップのほんの一部分にすぎない。世界大陸は非常に広く、一代や二代で制覇できる代物ではないのだ。



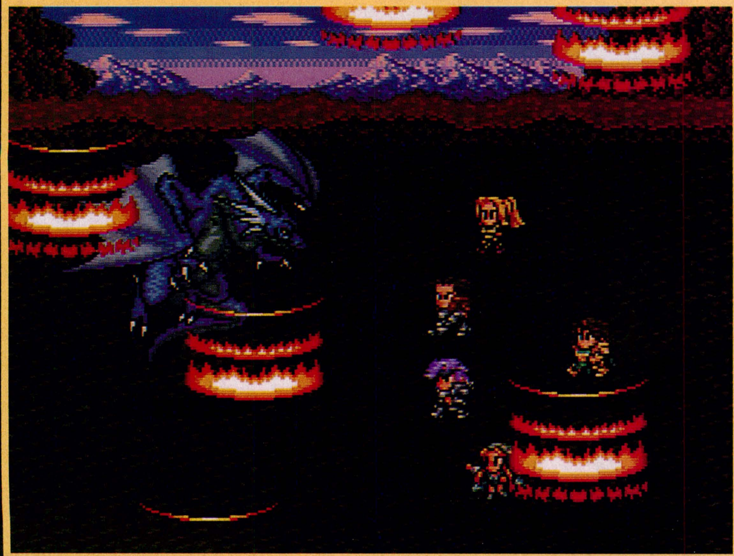




●ジェシカを皇帝の継承者にするかどうかの決定画面。マルチヒストリーシステムの大きなポイントだ。データの中でもLP（ライフポイント）は重要で、これが0になったときキャラクターは寿命をまっとうする。



●熱風の術法を唱えて敵を攻撃しているシーン。上空から熱風の輪が降り注いで敵に大ダメージを与えている。前作の術法には10種類の属性があったが、今回は「火、水、風、天、地」の５種類となっている。術法を増やすには、術法研究所で開発した術法をマスターするか、術法を覚えているキャラクターをパーティーに参加させるかの２種類の方法がある。いずれにせよ力技だけでクリアするのは難しいので、術法を有効に活用しよう。



FREE SENARIO

●プレイヤーは帝国の資金を使ってさまざまな作業を進めることになる。写真は術法の研究をしている様子で、完成した術法をキャラクターが覚えればパワーアップすることができる。その他にも大学建設や武器開発を指示したりと非常に忙しい。また城の中では多くのキャラクターが、パーティーに参加するのを待っている。パワー一筋の戦士や術法を得意とする魔術師などタイプもさまざまで、誰を選ぶかがプレイヤーの腕の見せどころとなりそう。





PHANTASY STAR

The end of the millennium

PICK UP NEW GAME

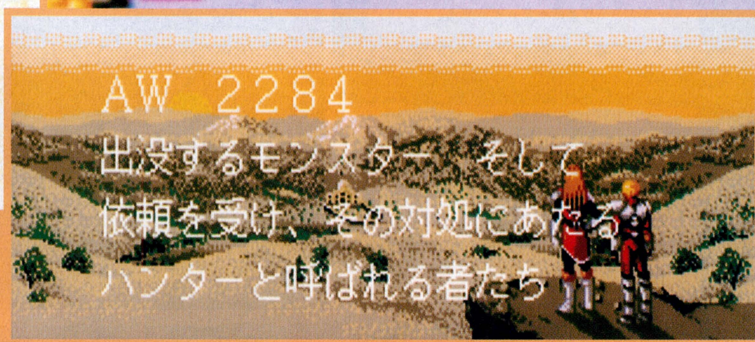
ファンタシースター ～千年紀の終わりに～

セガを代表するRPGシリーズの第4作目。今回はコンビネーション・バトルやマシン・バトルなどの新戦闘システムを引っさげての登場だ。前作より頭脳的で充実した戦闘を楽しめる工夫が凝らされている。また24メガの大容量でパワーアップしたグラフィックや、マルチ・ウインドウ・ビジュアルシステムを駆使したイベントシーンにも大いに注目したい。

ROM CASSETTE
12月17日発売
セガ
8800円
メガドライブ



●ストーリーは学園都市ピアタにあるモタビア・アカデミーから始まる。新米のハンターであるルディは学長から学内に出没するモンスターの退治を依頼されるが、どうも学長の様子がおかしい。モンスターたちが出てきたカプセルは1000年以上も前の超古代文明の遺産であること、そしてジオと名乗る男から脅迫があったことはわかったが…。



このシリーズの1作目「ファンタシースターⅠ」は87年にマークⅢ版として発売された。それからハードはメガドライブに移り、「Ⅱ」「Ⅲ」と進化を続けて、セガを代表するRPGシリーズとなったわけだ。そして今回の4作目はシリーズの集大成として、これまでのシステムをさらに進化させた完成度の高い作品に仕上がっている。

ストーリーは「Ⅱ」から千年後のアルゴル太陽系という時代設定。ハンターである主人公のルディ・アシュレが、モタビア星のピアタの街でモンスター退治を依頼されるところからゲームはスタートする。

まず大きく変化したのは戦闘で、コンビネーション・バトル・システムが導入された。これによりパーティのメンバー同士の連携攻撃は強力になり、2人以上のテクニックや特殊能力を組み合わせると全く別の攻撃効果を発揮することができる。また戦闘前にいろいろなパターンを作戦として設定することができるので、戦闘中に単調な作業を繰り返す必要がないのも大きなメリットだ。

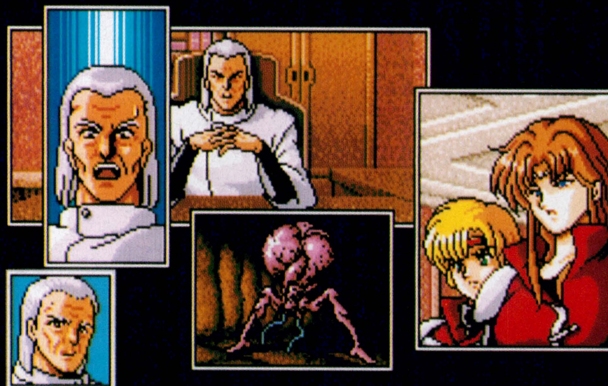
さらに今回からは乗り物を戦闘に活用できるようになっている。今までのシリーズにも砂上車、ホーバークラフト、砕氷車などさまざまな乗り物が登場していたが、これらはあくまでも移動手段として使っていただけ。しかし今度の乗り物には武器が装備されており、マシンに乗ったまま強力なバトルを楽しむことができるわけだ。ちなみにこのときは戦闘画面もコックピットを通したような表現になり、臨場感あふれたものになる。

また今回は24メガの大容量をフルに駆使してグラフィックを充実させているのも特徴。特にイベントシーンで登場するマルチ・ウインドウ・ビジュアルシステムは圧巻だ。複数のビジュアルをオーバーラップさせながら表示するので、情景が理解しやすくなり、また緊張感もグンと高まるはず。



●SF的な設定のためか、グラフィックの雰囲気は中世モノのRPGとかなり異なる。人物の描写が細かいのも特徴だ。

MULTI WINDOW VISUAL SYSTEM



●これが計5枚のビジュアルをオーバーラップさせた迫力抜群のマルチ・ウインドウ・ビジュアルシステムだ。イベントシーンではたびたびこのようなアニメーションを楽しむことができる。もちろんこれ以外のグラフィックも大きく進化しているので御安心を。24メガの大容量は伊達ではないということだ。



●今までのシリーズ同様、今回の戦闘画面も敵味方ともにアニメーションする。特に今回からはエネミー（敵）が合体して強力になったり、共同でマイキャラを攻撃するなど多彩な技を披露（？）してくれる。またプレイヤー側はこれに合わせて、敵をワザと合体させるなどのかけひきが重要になってくる。パーティは最大5人までだが、コンビネーションバトルやマシンバトルなどのシステムを駆使してがんばりたい。



MACHINE BATTLE



●マシンバトルの1シーン。敵のアニメーションもさることながら、緻密なコックピットの描写が素晴らしい。マシンに搭載された武器で攻撃できるのも今回の特徴となっている。

COMBINATION BATTLE



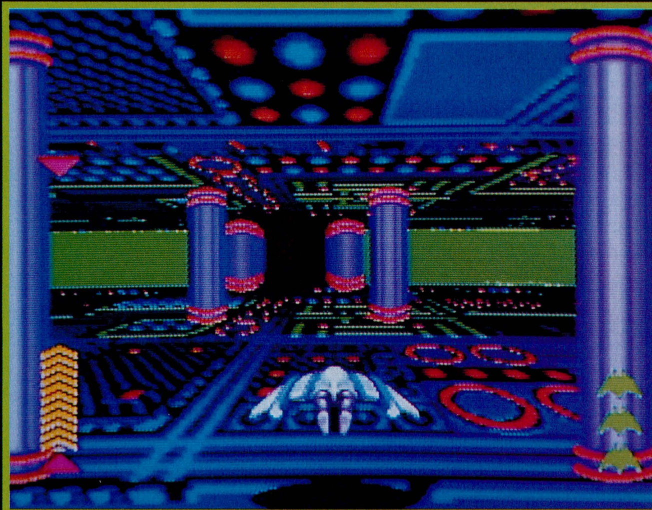


●事前に作戦を設定しておけば、戦闘時にコマンドを入力するだけでコンビネーションバトルを行うことができる。２人以上の攻撃を合体させると強力な攻撃力が発生！

バーチャルウォーズ

近年とみに話題のバーチャルリアリティ（仮想現実感）を題材に、まさにコンピュータゲームの中に入りこんだ世界を描いて話題になった映画「バーチャルウォーズ」が今度は逆に同名のゲームになった。従来のアクションやシューティングの枠にとらわれない斬新なステージ構成。映画同様に丁寧に作り上げられた美しいグラフィックは一見の価値ありだ。

ROM CASSETTE
'94年2月上旬発売予定
ココナッツジャパン
11000円（予価）
スーパーファミコン



●映画では序盤、アンジェロ博士が芝刈り職人であるジョーブの反射神経を試すゲームとして登場したバーチャルマシン。今回のゲームでは、ステージ間をワープする際のバーチャルゾーンに設置されている。細かく書き込まれたグラフィックの美しさもさることながら、拡縮・回転機能で迫り来る３Ｄ画面のスピード感はかなりのものだ。映画同様に反射神経が問われる。そういったところに映画本編へのこだわりがうかがえる。

バーチャルウォーズ



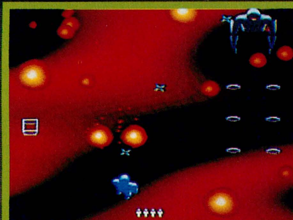
●現実世界における肉体を捨てて、自らの意識だけをバーチャルゾーンへと送り込んだジョーブ。彼の狙いは、全世界のネットワークに侵入し新しい神となることなのだ。巨大コンピュータ内部のバーチャルゾーンでのジョーブとの闘いは、自らバーチャルマシンに乗り込んで行なわれる。すでに映画ではお馴染みの場面、まさしくバーチャルウォーズだ。果たしてこのゲームでは、いかなるエンディングが待ち受けているのだろうか？

INTO VIRTUAL ZONE

昨年公開され話題になった映画「バーチャルウォーズ」が、オリジナルの雰囲気そのままにゲーム化された。基本的には横スクロールのアクションと3D視点のシューティングで構成されているが、随所に映画に登場したシーンを彷彿させるフィーチャーがなされており、全体として映画のストーリーを感じさせる作りになっている。

またこのゲームはステージごとの区切りがなく、リアリティゾーンと呼ばれる横スクロールステージとバーチャルゾーンと呼ばれる3Dシューティング中心のステージが、ひとつの流れの中に混在する特殊な構造になっている。つまりステージ数やステージごとのクリアというものはこのゲームにおいては存在せず、ゲーム全体が一体の大きな流れとして非常にスムーズに展開していくのだ。

ストーリー的には映画のクライマックス、自らを巨大コンピュータの中に投影させバーチャル空間の征服者になったジョーブを倒すべく、アンジェロとカーラがVSI（バーチャル空間研究所）に向かうシーンが主に描かれているが、その後さらに'94年公開予定の続編「バーチャルウォーズ2」の内容をも先取りしたストーリー展開になっているということなので、ゲームファンのみならず映画のファンも気になるところであろう。



●プレイヤーは「アンジェロ」か「カーラ」のいずれかを選択できる。２Ｐ同時プレー可能で途中参加もOKだが、バーチャルゾーンにはどちらか一方が、一人でのぞまなくてはならない。

●３Ｄシューティング画面。バーチャルゾーンはこの他にも、実際に映画に登場したIQテストや高速でゲートをくぐり抜けていくものなど様々。ハイスコアではゲームオーバー時に９人まで表示される。





●リアリティゾーン。通常の移動は横スクロールのアクション画面で行われる。キャラクターはやや小さめだが、かなり滑らかに動く。アイテムを取ることによってガンをパワーアップさせられる。

PICK UP NEW GAME

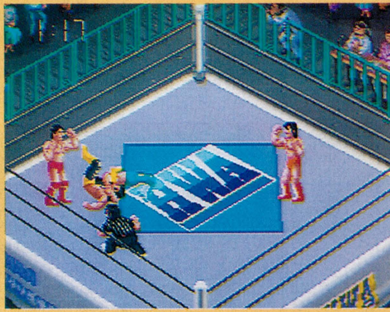
スーパーファイヤープロレスリング3 ファイナルバウト

PCエンジンで登場して以来多くのファンを引きつけ続けたプロレスゲームの名作、「ファイヤープロレスリング」がとうとうファイナルを迎えた。登場レスラーはこれまでの中で最高の56人。「ファイプロ」シリーズで支持の高かったシステムは全て盛り込まれているという贅沢な仕様になっている。これはファンにとってはこたえられないはずだ。

ROM CASSETTE
12月発売予定
ヒューマン
9700円（予価）
スーパーファミコン



SUPER FIRE PROWRESTLING III FINAL BOUT





●上の写真は今作で再導入されたバトルロイヤルモード。4人のレスラーが思い思いに動き回り、ひとりづつ潰していくというものだ。右はタッグマッチ。このように実際のプロレスと同じようなタッグを組んで闘うことも可能。そのレスラーに対する造詣が深ければ深いほど技を出すのが楽しくなる。氷川が風魔にかけている技はフィッシャーマンズ・スープレックス・ホールドで、これは隠れ技となっている。

ULTIMATE PROWRESTLING GAME!

今までのプロレスゲームというと、多くのものはライフゲージが表示されていたり、技をかけるかかけられるかの判定基準をボタンの連射という操作に頼ったりしていた。しかしこの「ファイプロ」シリーズはなんとライフゲージが無く、両者が組んでから腰を落とすときにちょうどボタンを押したほうが技をかける、という画期的な判定基準を用いたのが注目を浴びていた。またプロレスのツボともいえる「盛り上がり」「技の華麗さ」「爽快感」の3要素をしっかり押さえた上でのゲームシステムも魅力的だった。

今回の「3」はこうした特徴に加えて登場レスラー総数が56人という大盤振舞いな設定。旧作に登場したレスラーはもちろん、昔懐かしい力道山をモデルとしたレスラーまで登場する。また「2」ではYボタンを押すと、ロープに振るか小技を出すしかできなかったが今回からは方向キーを押しながらボタンを入れることにより、前作以上のバリエーションが楽しめる。技の動きもスムーズになり、各レスラーの特徴もより明確になった。

試合形式は今までの公式戦、イリミネーションマッチ、リーグ戦に加え、バトルロイヤルが、システムにはキャラクターエディターが加わった。両方とも以前の「ファイプロ」シリーズで好評だったシステムで、ユーザーからの再導入希望が強かったものだ。今回を最後とするために最強のゲームを目指した、という制作側の話も大いにうなづける内容となっている。



●特にユーザーが望んだ機能、レスラーエディットが再び導入された。技ひとつひとつに細かい設定ができるので、自分の思ったとおりのレスラーができあがる。



●イリミネーション・マッチは5人のレスラーを選んで勝ち抜きの大将戦を行う試合形式のこと。実際のプロレスでも昔はよく行われていた。因縁の団体対決をゲームで楽しめるのが面白い。



●登場レスラー総数56人という驚異的なデータ量。団体を問わず、あらゆるところの代表的なレスラーが登場する。単純に計算して1日1人使っても1.5ヵ月は遊べる。

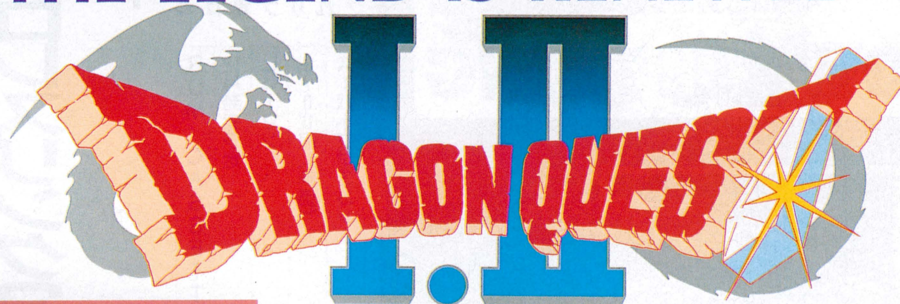
ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ

いわずと知れたRPGの金字塔「ドラクエ」シリーズ。ファミコンで発売された1作目と2作目が今回スーパーファミコンになって登場する。内容の方も気になるが、2本合わせた売上げがなんと約400万本というから、今回どれぐらいの売上げを見せるのかそちらの方の興味も尽きない。いずれにせよ安心してお勧めできる1本であることはまちがいない。

ROM CASSETTE
12月18日発売
エニックス
9600円
スーパーファミコン



●建物の影や、霧のように多重に重なる風など、スーパーファミコンの持つグラフィック機能によって非常に美しく仕上がった画面。背景のグラフィックに関しては、昨年リリースされた『ドラゴンクエストV』よりもさらにグレードアップしているということだ。その他、モンスターに出会った場所に応じて変化する戦闘画面のグラフィックや旅の扉のワープイベントなどについては『V』と同様の演出が施されている。



ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ

この夏に発売され話題を呼んだ「マリオコレクション」に続いて、ファミコンの過去の名作がリメイクされて登場する。「ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ」がそれだ。いまさら説明の必要もないほど超有名なRPG「ドラゴンクエスト」とその続編「ドラゴンクエストⅡ」をスーパーファミコンに移植、1本にまとめたお買い得版となる。当然スーパーファミコンになるわけだから、必然的にサウンドもグラフィックスもはるかにパワーアップしての登場ということだ。

システム的には、キャラクターが向かっている方向に接しているもの（宝箱や扉など）を判断して自動的に適切な行動をとってくれる便利ボタンや、漢字仮名まじりのメッセージ表示など、基本的には前作「V」で好評だったものを踏襲している。もちろん、前作で初めて登場した戦闘時の派手なアニメーションも採用されている。復活の呪文に代わって登場の冒険の書は、Ⅰ・Ⅱそれぞれ3個ずつ計6個のセーブファイルを持ち、当然どちらのゲームからでも始められる。十分に納得できる、いたれり尽くせりの設計になっている。

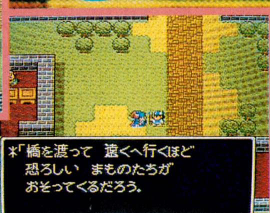
ハードの世代交替に伴い、今後のこのようなリニューアルソフトが数多くリリースされることになるだろうが、このような丁寧な作りであれば大いに歓迎したい。次は当然「ドラゴンクエストⅢ・Ⅳ」を期待する。

Ⅰ









●日本のゲーム史上、最もエポックメイキングな作品の一つである「ドラゴンクエストⅠ」。思えばまだRPGという言葉が一般に定着する前だった。「スーパーマリオブラザース」とともに現在のコンシューマゲーム文化の基盤を築き上げたといっても過言ではない。少なくとも日本のRPGの立役者であることはまちがいない。ユーザーの移り変わりと年月を考えると、今回のリメイクで初めてプレイする人も少なくないかも知れない。

Ⅱ









●ブームが社会現象となり、その名を世間に知らしめるきっかけになった「ドラゴンクエストⅡ」。パーティープレイの採用により、より戦略的な戦闘が可能になった。難易度はシリーズ全作品中最も高いといわれるが、リメイクに伴いややおさえてあるとか、それよりなにより、セーブ機能がついて復活の呪文を書き写す必要がなくなったことを一番喜んでる人は多いだろう。当時のファンなら誰でも一度は、パスワードの書き間違いの経験があるはず。

PICK UP NEW GAME

餓狼伝説SPECIAL

NEO・GEOを家庭用ゲーム機として広めた火付け役「餓狼伝説」。そのストーリーに登場するキャラクターのエピソードは、アニメやCDという別のメディアでも展開され〝餓狼ワールド〟を次々とふくらませている。今回の「SPECIAL」は「餓狼」シリーズ3作目となり、全ての内容が格段にパワーアップ！　まさに最強の「餓狼伝説」と言える。

ROM CASSETTE	12月22日発売	SNK	28000円	NEO・GEO



●「1」では3人、「2」では8人選べた。それがこの「SPECIAL」では何と15人から選択できる。一人一人に個性的な必殺技、超必殺技が用意されているので、それをすべて網羅するだけでも長期間楽しめる。中には必殺技が増えたキャラクターもいるとか。一概に「こいつが強い」とは言えなくなっている。「1」「2」のボス的存在のギースやクラウザーを操作できるのはとても魅力的だ。屈辱戦なども楽しめる。

WHO IS THE REAL CHAMP?

GAROUDENSETSU

餓狼伝説 SPECIAL™



●ダック・キングのダンシングダイブ。ジョー・ヒガシのスラッシュキックに似ている技だ。



●タン・フー・ルーの同キャラ対決。緑のタンが出しているのは「衝波」という技。「1」の時はなかった。



●ギースの新しい必殺技、「ダブル烈風斬」がうなる。舞の出している技は「龍炎舞」。しかしこのステージは一体どこなのだろうか？



●十兵衛の「煎餅手裏剣」とローレンス「ブラッディカッター」。ローレンスで勝つと、あの「オーレ！」が聞ける。



●ビリー・カーンの「強襲飛翔棍」がアンディーを襲う。「2」ではこの技に泣かされた人も多いことだろう。



●右のキャラクター、どこかで見たことがあるという人はゲーム通。「龍虎の拳」の主人公、リョウ・サカザキだ。



●やたら強かったクラウザーを操作できる。これはうれしい限りだ。出している技は「ブリッツボール」。



●「2」で三闘士に数えられていたアクセルホークの強烈なパンチ。「餓狼」シリーズは技が派手なので気持ちいい。

「操作性が悪い」「コンピュータが弱い」などの問題点をすべて解決し、システムとして完成を見せた前作の「餓狼伝説2」は、NEO・GEOの評価を一変させた画期的なソフトだった。それほどの影響力を持つゲームの新バージョンが面白くないはずはない。すでにゲームセンターでも高い評価を得ている。

システム的に見るとこのゲーム、「2」の時とほぼ変わりはない。目玉の「2ラインシステム」、「超必殺技」などはそのまま受け継がれている。では変更点は何かというと使用できるキャラクターが増えた点につきる。「2」に登場した8人はもちろん。前作、前々作では操作できなかった三闘士とクラウザー、タン・フー・ルー、ダック・キング、ギース・ハワードの総勢15人の中から選択が可能になった。「2」に既存のキャラクターの中には必殺技が増えた者もあり、技を出す楽しみがふくれあがったのも魅力だ。

ゲームの目的は、全ての対戦相手を倒し世界最強の格闘家という名誉を勝ち取ること。それには全ての対戦相手をノーミス（2勝0敗）で勝ち抜き、隠れキャラであるリョウ・サカザキを倒さなければならないのだ。このリョウは、同社のNEO・GEOソフト「龍虎の拳」の主人公。NEO・GEOファミリーのこれからの躍進を感じさせる心憎いキャスティングと言えるのではないだろうか。

PICK UP NEW GAME

新桃太郎伝説

ファミコンにはじまり、PCエンジンからスーパーファミコン、ゲームボーイとメディアを変え、さらにRPG、ボードゲーム、アクションとジャンルを変えて楽しまれてきた「桃太郎」シリーズ。今回登場するのはその本流ともいえるRPG「桃太郎伝説」の新作。5大新システムをはじめ、斬新なシステムを数多く取り入れた意欲作に仕上がっている。

ROM CASSETTE	
12月24日発売	
ハドソン	
9800円	
スーパーファミコン	



●5大新システムの目玉、斜め見下ろし型の新方式「ベベル・ビュウ・マップ」。初の試みとして、通常のフィールドに遠近感のついたクォータービューを採用。近くの山は大きくはっきり、遠くの山は小さくかすんで見える。山や木が拡大縮小しながら迫ってくる様は圧巻。しかもマップに奥行きがつくので、山の影に入るとキャラクターは当然見えなくなる。臨場感たっぷりのフィールドはただ歩くだけでも気持ちいいのだ。



●各々のキャラクターが、あたかも自分の意志で歩いているようなアクティブ・ウォーキングシステム。

THE HERO IS COMING BACK!





●闘い方が天候によって大きく左右されるのが新システム、タクティカル・ウェザー・バトルだ。天候は、晴れ、日本晴れ、雨、雷雨、雪、嵐、日照りの合計7種類。天候によって背景が変化することはもちろん、パーティ内キャラのコンディションや敵の強さなど大きく影響するのだ。しかも天候によっては使えない術などもあり戦略に一段と深みが増す。細かいところにも工夫が見られ、スタッフの強い意気込みが感じられる。

様々な新システムを含め、なんと「業界初の試み」を108個作ることを目標に開発したという今回の「新桃太郎伝説」。制作スタッフの意欲のほどが十分うかがえる作品だ。中でも拡縮機能を駆使して実現した「ベベル・ビュウ・マップ」や、戦闘に天候の要素を加えた「タクティカル・ウェザー・バトル」、パーティー移動に工夫を凝らした「アクティブ・ウォーキングシステム」などは今後のRPGに一石を投じることになりそうだ。

いまだ中世風のRPGが主流の中、日本の神話・寓話にこだわり続けてきた「桃太郎」スタッフだが、今回その傾向はさらに強まっているようだ。全編に流れる、和楽器を取り入れた純和風のBGMに加え、タイトル画面の題字には黒澤映画などで知られる書道家の今井凌雪氏の筆文字が使われているのだ。

武器防具の下取りシステムをいち早く取り入れるなど、ユーザーフレンドリーには定評のあるこのシリーズ。今回も、イヌ・サル・キジが成長することによって、医者を連れて来たり、お使いに行ったりしてくれるお供成長システムなど、親切設計がなされている。

その他にもパーティーを組む仲間によってシナリオが変わるヴァリアブル・システム・ストーリーや、自分の城を建てられる築城システムなど、奇抜かつ斬新なアイデアが盛りだくさん。絶対見逃せない作品のひとつだ。



スーパーファミコン®







初めてでも、勝利で微笑んじゃうよ。

スーパーファミコンに初登場。

ぷ





武田恵子

お待たせしました、いよいよアクション・パズル・ゲームの決定版「す〜ぱ〜ぷよぷよ」の登場だよん。カンタンだから、初めてプレイするキミでも、楽しくって、やめられなくなって、ぷよよよよ〜んだ。



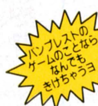


スーパーファミコン版 8M

す〜ぱ〜ぷよぷよ

12月10日発売予定 ¥8,200(税抜)

●価格はメーカー希望小売価格です。
●写真・イラストと製品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。



バンプレスト テレフォンサービス
03-3847-6320 電話番号はよく確かめてネ!
受付・10:00〜16:00 月〜金(土・日・祭日を除く)

販売元 株式会社 バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
※バンプレストはバンダイグループの一社です。



SUPER Famicom
スーパーファミコン
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

SUPER Famicom スーパーファミコンマウス対応

新たな強敵、ヒーローキラー出現に大ピンチ！
より戦略性を増したバトルシーン、パーティーメンバー同士で武器をとりかえられるアイテムマルチユースシステム、
そしてゲーム進行によって異なる5つのマルチエンディングで、
ロープレがよりドラマチックに進化を遂げたぞ！
はたして地球には、ヒーローたちには、どんな運命が待ち受けているのか!?

地球最大の危機！
コンパチヒーロー集結せよ!!



1月発売予定
コンパチヒーローシリーズ

ガイアセイバー
ヒーロー最大の作戦





12M(メガ) バッテリーバックアップ
ロールプレイングゲーム
¥9,800(予)[税別]

Super Famicom

スーパーファミコン

64ビット新ハードの構想が明るみに出て、
スーパーファミコン用CD-ROMの発売は
見えなくなったものの、
当分、スーパーファミコンが
TVゲーム界のリーダーであることは
間違いない。ソフトの成熟も著しく、
楽しみはますます広がるばかりだ。



スーパーファミコン
■CPU／16ビッドCPU（最高1.78メガヘルツ）■カラー／3万2768色中16色8パレット／3万2768色中256色1パレット■スプライト／最高64×64■背景／256（512）×224（448）■サウンド／サンプラー／演算波形／PCM／ノイズの中から8音プログラム選択／デジタルエコー機能／ステレオ■寸法／（幅）200×（奥行き）242×（高さ）74ミリ■重量／約1.35kg■価格25000円（込）■任天堂

ROM CASSETTE

アラジン

発売中　カプコン　9000円

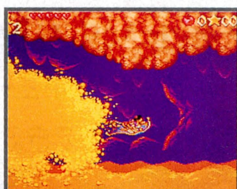


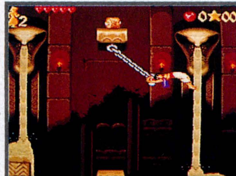
ビジュアル、質感、動き……どれも映画そのまま

ディズニー映画の名作「アラジン」をモチーフにしたアクションゲーム。アニメーションパターンを豊富に用意し、神秘的なあの映像を、そのままゲーム化することに成功している。サウンドも、映画と同じ楽曲を使用。インタラクティブ・ムービーと感じられるほどに高い完成度の仕上がりだ。アクションシーンにも、魔法のじゅうたんでの飛行シーンなど、ダッシュやジャンプだけでない仕掛けが盛りだくさん。変化に富んだステージ構成とディズニー映画の持ち味で、殺伐とした従来のゲームと一線を画している。難度も決して低くはなく、映画ファンだけでなく幅広い層に支持されそうなアクションゲームだ。


●1ステージのボスとの戦い。大きな刀を振り回してくるが、その隙間を縫って踏みつける。相手のアタックパターンを見切り、反撃のタイミングを見つけるのだ。

●溶岩が迫る洞窟内を、魔法のじゅうたんにのって突き抜ける。映画の1コマを想像してしまうアクションシーンが連続する。




●鎖にぶら下がり、足場の少ない場所を進む。主人公アラジンの体がしなり、躍動感あふれる動きがうれしい。台の上の肉は体力回復アイテム。

ROM CASSETTE

F-15 スーパーストライクイーグル

発売中　アスミック　9600円



F-15イーグルのパイロットとなり、与えられた任務をみごと遂行せよ

あの湾岸戦争で活躍した戦闘機、F-15イーグルに搭乗し、与えられた任務を遂行していく戦闘・フライトシミュレーション。リアルタイムで進行する敵機との激しいドッグ・ファイト、そして迎撃をかいくぐっての敵基地の爆撃など多数のミッションが用意されている。手に汗にぎる本格派戦闘が、実戦さながらに楽しめるのだ。2人同時プレイも可能で、この場合は1コントローラー側で操縦、2コントローラー側で攻撃・防御を担当する。

すでにパソコン版は発売されていて、シリーズ化になっているほどの人気作品。緊張感あふれるハードゲームをスーパーファミコンで体験しよう。


●目標物を発見したら、急降下で近付き爆弾を落とし、急浮上する。回転しながら拡大縮小するマップは、本当に迫力満点。ちょっとした操作ミスが命取りになる。

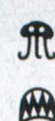
●最初にそのミッションの任務、攻撃目標、敵軍施設、友軍空母、そして戦況などが示される。状況の把握がこのゲームのカギになるはず。


●ドッグ・ファイトはこの画面で。敵機を爆撃しつつ、攻撃目標を目指す。実物のF-15をモデルにしているので、計器類もこんなにリアル。

ROM CASSETTE

ガイア幻想紀

発売中　エニックス　9800円



走る！ 飛ぶ！ ハイスピードなアクションRPG大作が登場！

パラレルワールドの地球を舞台に、超能力を持つ少年が冒険の度に出る。行く手には、インカ帝国、ナスカの地上絵、ムー大陸、アンコールワット…我々の知っている古代遺跡が待ち受けていた…。

原作にSF作家の大原まり子、キャラデザインに漫画家の萩尾望都を起用。奥行きのある世界観、ストーリーはもう保証付きといえよう。さらにこの二人に加えてゲームデザイン&プログラムは、「アクトレイザー」「ソウルブレイダー」のクインテットという超豪華版。

RPGファンは制作・販売がエニックスというだけでなく、この冬チェックが必要な1本と言えるだろう。

●主人公の「テム」の細かいアクションがゲームの中心。特に「走ってからのハイジャンプ」のキビキビした演出は他のRPGでは見ることができない。





●世界に点在する古代遺跡の謎を解きながら冒険の旅は続く。少年の運命はどうなるか？

ROM CASSETTE

バトル・マスター 究極の戦士たち

発売中　東芝EMI　9800円



もう常識は通用しない新たな格闘シーンに期待！

これまでの格闘ゲームの制約をことごとくぶち破る、新機軸格闘ソフトが登場する。ジャンプ中の連続攻撃を可能にする空中戦、ガード直後のコマンド入力によるカウンター攻撃、ダッシュ中に攻撃技を入力してのダッシュ&連続攻撃など、斬新なアイデアが新しい格闘シーンを演出する。相手に投げられたときに返し技コマンドを入力すれば、そのまま投げ返すことも可能だ。セレクトキャラは8人、それぞれの必殺技は攻略雑誌などで公開されているが、しかし一切未公開の封印技もまだ隠されている。封印技は各キャラに4種。一発逆転の可能性を秘めたこれらの技をみつけていくのも、この格闘ゲームの楽しみの1つ。

●通常の必殺技以外に、各キャラ4種の封印技が隠されている。逆転の可能性を秘めた技だ。



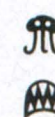


●今までの格闘ゲームでは、空中攻撃は1回のみ。しかし今作では、小技なら3回、中技なら2回まで連続攻撃が可能。これにより空中戦という新しい格闘シーンが生まれる。

ROM CASSETTE

ファイアーエムブレム 紋章の謎

1月21日発売　任天堂　9800円(込)



伝説の紋章が再び輝き始める！ S-RPGの名作がついにリメイク

ユニットに個性があり、戦闘を経験する事によって成長させることができるSLGにファンタジー世界をプラス。ファミコン界に新しいジャンル、S-RPG（シミュレーションRPG）を作りだした前作。その前作をまるまるSFCに移植した第一章と今回新たに加えられた第二章。SFC版「ファイアーエムブレム」は容量の限界まで使い尽くしたボリュームで登場する。

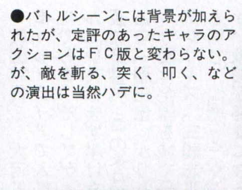
当然、グラフィックや音楽の向上、マンインターフェースの洗練とプレイやすさを充実させてはいるものの、基本的にシステムは前作を踏襲している。名作ならではの貫禄？ で、今回も徹夜する大人が増えそうである。



●メインマップ上で次々と起こるイベント。このイベントによってストーリーが進んでいく。中には指定されたキャラが話しかけないと仲間にならないキャラもいる。

●バトルシーンには背景が加えられたが、定評のあったキャラのアクションはFC版と変わらない。が、敵を斬る、突く、叩く、などの演出は当然ハデに。





●メインマップはグラフィックが格段にパワーアップした以外は前作との違いはそれほど見られない。それでも画面がキレイなだけでワクワクしてしまうのはなぜ？

ROM CASSETTE

若貴大相撲 夢の兄弟対決

発売中　イマジニア　9800円



ファン待望。遂に若貴がゲームで登場！ 熱い一番を再現できる

ブームといわれるものは短命と決まっている。遠くはダッコちゃんに始まってガンダムプラモ、ミニ四駆…。残念ながらTVゲームだってブームは終わってしまった。だが、このブームがずっと続いていて、このまま人気を保ち続けるのではないかとも思えるのが最近の大相撲。特に若貴の人気は特筆モノ。リエちゃん騒動も乗り切って今では人気も安定している。

そんな若貴をモチーフにしたゲームが登場しないわけがない。アクションの苦手なユーザーでも大丈夫なように、良く練りこまれたシステム。大相撲のハラハラする瞬間を手軽に家庭で楽しめる。家族で一緒にプレイしてもいい、好感触ソフト。

●カードを選択しタイミングよく出し合う。技の決まったときはなかなか爽快！





●相撲好きならぜひともお薦め。今まであったアクション主体の相撲ゲームとはひと味違った楽しみ方がうれしい。おじいちゃん、おばあちゃんでもプレイ可。

餓狼伝説2 新たなる闘い

発売中 タカラ 9980円

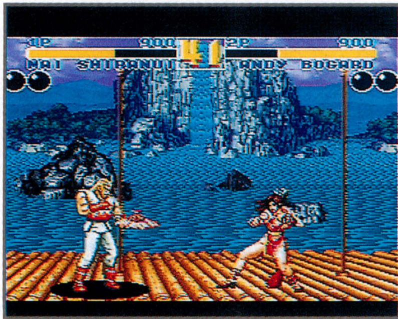


"本物の格闘"にこだわり2ラインシステムまで忠実移植

格闘ブームを巻き起こした「ストリートファイターII」シリーズと人気を2分するのが、このゲーム。こちらもアーケードで絶大な人気を獲得した格闘ゲームだ。シリーズ第2弾となる今作では、移植忠実度はさらにアップする。対戦する2人のキャラは1つの線上で戦うのがこれまでの格闘ゲームだった。が、「餓狼」シリーズでは2ラインシステムを採用。このシステムも、「2」でいよいよ忠実移植される。ジャンプなどの高低差だけでなく、ラインをずらすことで攻撃をかわすこともできる。駆け引きの幅が広がり、格闘シーンがさらにリアルになるシステムだ。8人のキャラによる死闘を体感できる。

●左が主人公格のテリー。赤い帽子とジャケットがトレードマークだ。大地を揺るがし相手を攻撃する必殺技を持つ。背景のグラフィックも一段ときれいになっている。





●2ラインシステムの導入により、格闘シーンの幅が広がる。格闘マニアもお楽しみの1本。

遊人 雀獣学園

発売中 バリエ 8900円

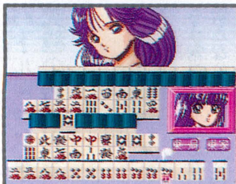


遊人描き下ろしの美少女続々ちょっとムフフなシーンも!?

「雀獣」と呼ばれる悪魔たちに取りつかれてしまった女学園を救うために始まる麻雀バトル。勝てば、元のかわいい美少女の姿に戻すことができるというわけ。遊人描き下ろしのソソル女の子が続出のちょっとムフフな2人打ち麻雀ソフトだ。ムフフといってもスーパーファミコン。パソコン並のHシーンは期待薄か？とはいえ容姿端麗、スタイル抜群の美少女たちは、それだけでもなかなか興奮するものだ。ゲームモードは、ノーマル麻雀モード、雀獣を浄化して手に入れたアイテムを駆使するモード、役満縛りモードの3種と豊富。それにしてもかわいい女の子が登場するだけで、ヤル気が俄然わいてくるから、麻雀って不思議。



●ゲームモード別に、3人の女子高生の中から1人がパートナーに。遊人のキャラはやっぱりソソル。左から、しおり、まどか、ゆかり。



●ノーマルモード。マウス対応で、操作環境もいい。アップで見せてくれる女の子の表情がまたソソル。ドット絵のキャラクターもよく描けてる。



●麻雀に勝ち「雀獣」を倒すと、取りつかれる前の美少女が姿を表す。この後どんな展開になるかって？ アーケードではないので、そんなはしたないマネできません。

信長の野望 覇王伝

12月9日発売 光栄 12800円



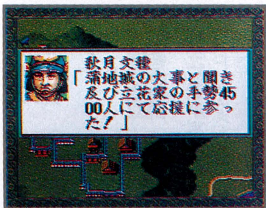
天下布武…今また全国統一の4文字が燃え上がる！「信長の野望」最新版

戦国時代…。大河ドラマや映画、小説、様々なメディアで人気を保ち続けるジャンルである。そしてゲーム業界でこのジャンルといえばまず挙げられるのが、この「信長の野望」。この冬は、シリーズ最新作である「覇王伝」がリリースされる。

今回は全国を城で分割（これは光栄の人気シリーズ「三國志III」で採用されたモノと同じ）、国ごとの分割よりもはるかに細かい戦略が必要になる。配下武将の忠誠度を上げるにも論功行賞を行い、報奨金や一時拝領を施したり、戦闘時に各部隊の方向が決まっており、奇襲や側面攻撃が可能になっていたりと超本格派。冬の夜に楽しむ一本としては十二分なデキといえる。

●メイン画面の印象もかなり変わった。SLGにはあまり無い、SFCらしい明るい画面と言えるだろう。





●戦闘システム自体は前作とさほど変わらない。が、グラフィックのクオリティは格段にアップしている。最強部隊を用いて敵を撃破せよ！

ヒューマングランプリ2

12月上旬発売 ヒューマン 9500円

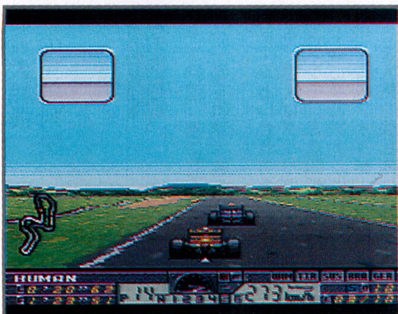


独特な操作方法でサーキットを駆け抜けるF1ゲーム

車体の下に表示される小さな矢印でハンドルを操作する独特なゲームスタイルの「ヒューマングランプリ」がリニューアル。今回とりいれられたのは前作で少々難しかったハンドル操作をタイプ別に選択できるようになったシステム。初心者用のものを選べば前作のようにまっすぐ走らせるためにレバーをカチャカチャ動かす必要はない。その他の部分は前作を踏まえる形となっており、目新しい変化は見えない。しかしレースの緊迫感だけはいつでも新鮮だ。ドライバーやチームの名前も実名で登録されており、有名F1ドライバーとの接戦が楽しめるため、レースの興奮をおもいきり満喫することができる。

●毎レースの度にコースの全体図や周回数などの細かいデータが表示される。その他にこの画面でフリーラン、予選、本選、ポイント・データ、データセーブなどもできるようになっている。





●白く開いた画面上部にはバックミラーがある。ここに後方の車が見えると一層緊張感が高まる。

ROM CASSETTE

ドラッキーの草やきう

野球ゲームではありません これは"やきう"ゲームです

12月17日発売 イマジニアズーム 9800円

動物をモチーフにした愛らしいキャラが主役のやきうゲーム。天変地異が起こり選手が大雨で流されるなど、ユニークなイベントも豊富。猛吹雪で選手が凍ったりもする。しかしゲームは本格派で、「ファミスタ」から続く野球ゲームマニアをも虜にする魅力を秘めている。打力アップと守備力アップのための特訓モードが用意され、特訓で育てた選手を試合で使うこともできる。公式一発戦、オールスター、ドラマ仕立ての勝ち抜き戦、特訓と、さまざまな試合形式を選べるのもうれしい。協賛メーカーにコカコーラを得て、ユニホームにコカコーラのロゴが入るなど、新しい展開のキャラメイクも話題を呼んでいる。

●特訓モードでは、打力、守備力をアップさせることができる。ひたすらバッティングする、ひたすらノックをうける、これだけを繰り返すのだが、けっこうハマってしまうとか。



●愛らしい動物キャラたちが活躍する。コカコーラのロゴマークもしっかりチェック。

ROM CASSETTE

ロックマンX

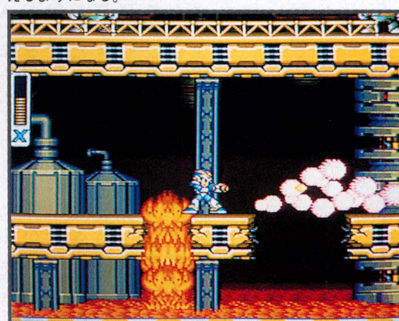
痛快アクションの決定版が、スーパーファミコンで登場！

12月17日発売 カプコン 9500円

ファミコン版と同じ世界観を用いながら、しかし続編ではない。レプリロイドと呼ばれる完全人間的思考型ロボットの「X」は、欠陥を生じたレプリロイドを追うイレギュラーハンター。しかし、その上司である「Σ」が人間抹殺の指令を送る。この反乱に「X」は立ち向かい、史上最強のレプリロイド軍団を相手に死闘が始まる。まさに新生ロックマンといえる内容だ。アクションシーンにも新要素が充実。ボスを倒して新たな武器を手に入れる従来のシステムに加え、ステージ内に隠された頭などのパーツを見つけることでも特殊機能を発揮。名作アクションは、スーパーファミコンで大幅なパワーアップを遂げた。


●ライドアーマーに乗り込んでの闘いも。仕掛けいっぱいのアクションシーンは、ファミコン版譲り。しかしその1つ1つがしっかりパワーアップしている。手ごたえバツグン、これもファミコン版譲り。

●頭、胸、腕、脚、のパーツを取ることで、新しい技を使えるようになる。



ROM CASSETTE

エースをねらえ！

名作マンガがついにゲーム化 ひろみ！ いくわよ！ が聞こえる

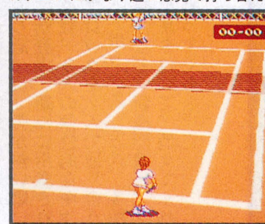
12月22日発売 日本テレネット 9400円

「コーチ！ 私にはできません！ 私はドジでのろまな亀なんです！」「甘ったれるな、岡！」ビシィィ（←ボールの打ち込まれる音）なんてセリフは無かったが、一見才能のあるように見えない醜いアヒルを見つけだして、特訓に次ぐ特訓。そのうちアヒルは白鳥に変わるという、日本人向けの根性サクセスドラマの先駆けとなったマンガ、「エースをねらえ！」。30～20代くらいの人間なら大抵の人がその名を知っているその素材を今回は正統派テニスゲームとしてTVに再現。岡が、お蝶夫人が、緑川蘭子が、乙女の熱い汗を見せてくれる。懐かしい、けれど新しいスポーツゲーム。



●ストーリーは当然、主人公「岡ひろみ」の才能が開花しながら進行していく。

●SFCならではのグルングルン回る視点がスゴイ。ラケットを振るタイミングが難しいが、慣れてしまえば大丈夫。本当のテニスにかなり近い感覚で打ち合える。



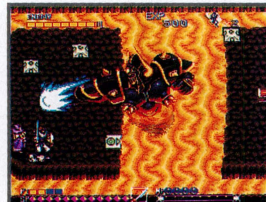
ROM CASSETEE

アルカエスト

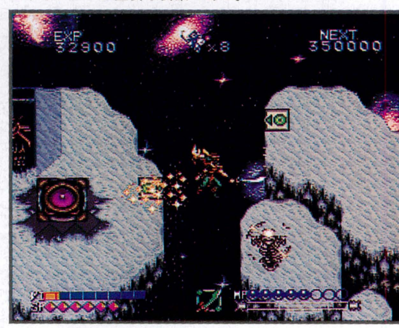
あのスクウェアから本格ファンタジーACTが登場！ 新路線開拓か？

12月17日発売 スクウェア 8800円

復活した魔界神アルカエストを倒すため、主人公のアレンの冒険が始まる。世界中に散らばった、守護神ガーディアンの宿る4本の"ガーディアンブレイド"を求めて…。主人公は剣と魔法、ガーディアン、そして仲間（1人だが…）と一緒に戦うことになる。斜め上からの視点構成で行われる戦闘はシリアスな「ゼルダの伝説」と思えば間違いない。RPG全盛の業界で、RPGのスクウェアがあえて純粋なACTで勝負してきただけあって、そのクオリティの高さは侮れない。溶岩の中から現れる超巨大なロボットのようなモンスターから、翼はためかす伝説のドラゴンまでボスキャラのアクションも豊富。あっと驚く演出の連続だ。


●ガーディアンはブレイドから召喚され、一定時間、主人公とともに戦ってくれる。これ以外にも魔法攻撃などの様々な闘い方を駆使しなければ…。

●さすがスクウェアな超美麗画面。アクションではそのあたりもゲームの重要な要素である。



ROM CASSETTE

決戦！ ドカポン王国Ⅳ 伝説の勇者たち

12月10日発売 アスミック 8900円 

多人数、対戦型ボードゲーム！ これもRPGのひとつの形である

広大なドカポン王国。MAPに点在する村は、モンスターに支配されている。今、4人の勇者が王様からの命令を受け、モンスター討伐の闘いの旅に出ることになった。なんといっても期間内に一番お金を稼いだ者には「王様の娘＝王女」を妻にできるという好条件。

昨日の友は今日の敵。キャラの各パラメーターに数値を振りわけお城から冒険スタート。ルーレットを回しその目だけ進む事ができる。「桃鉄」の目的地の様に次々配置されるビッグモンスターを倒すと王様からボーナスがでる。そんなのとは関係なくレベルアップに励んでもいい。友だちどうし熱くなりすぎてケンカしそうなゲーム。



●フィールドを進む。各コマには様々なイベントが待っている。武器屋で剣を、道具屋で薬草を買物したりできるのはほとんどRPG。ちょっと運の要素もあるが…。



●戦闘は、攻撃と防御の２ターン制。必殺を選択したときにカウンターを選択すれば攻撃を返すことが可能。じゃんけん的な要素があるためハラハラの連続となる。



●まずはキャラクター作成。５つのパラメーターを自分の好きなように振り分ける。レベルが上がると再びこの画面になり、自分好みのキャラを作り上げる事が可能。

ROM CASSETTE

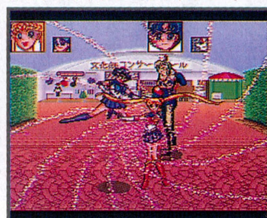
美少女戦士セーラームーンR

12月下旬発売 バンダイ 9800円(予) 

美少女戦士、格闘第二弾！ うめく！ 飛ぶ！ 叩く！ ファンは釘づけ？

RはReturnのR。子供からあやしい大人にまで空前のブーム（？）を巻き起こした「美少女戦士セーラームーン」。本誌を読むゲーム好きの中にも、土曜の夜は必ずこれだった人もいるハズ。今年の夏に第１弾がゲーム化されたが、今回は早くも第２弾。前回と同じく格闘アクションがさらなるパワーアップを果たして登場する！

なんといってもセーラー戦士が声高く、しゃべりながらぶちかます必殺技は、今回も健在。しかも前回の各キャラ２つから３つに増え、その他各種アクションも豊富になっている。２人同時プレイはもちろん合体技や対戦も加わったこのゲーム、買わないとおしおきよ！ ってなもんである。



●主人公は５人のセーラー戦士から選択する。なんでコスチュームがセーラー服をアレンジしたものなのかは謎らしい。おじさんはうれしいだろうけど…。



●しゃべるしゃべる。もうアニメ顔負け。現在放送中のTVシリーズを原作にしている。

ROM CASSETTE

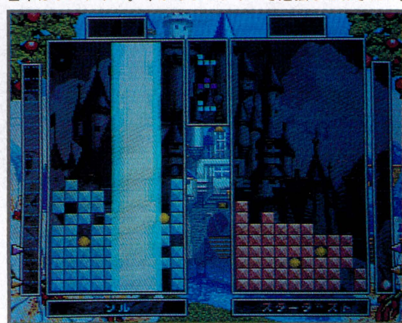
テトリス武闘（バトル）外伝

12月24日発売 ビーピーエス 8000円 

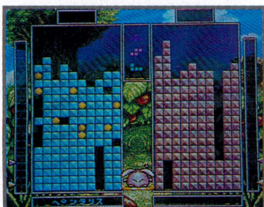
テトリスがバトルを充実させて帰ってきた！ その名も武闘外伝！

棒を押し込める。奥へ奥へと押し込める。整理整頓の大好きな日本人、狭いところに何か詰め込むのはお手のモノとブームになった「テトリス」。やりすぎて夢に出るのは当たり前、いまだにアイドルの移動中はゲームボーイ版「テトリス」だったりするのは、日本の親指の痛さを物語っている。

その名作のSFC版、第２弾が熱い戦いの誘惑を装備して新登場。新たに用意された対コンピュータ戦、８人の個性的なキャラクター、次のブロックを２人で取り合う〝センターネクストボックス〟方式、各種演出がスゴイ必殺技など、新機能満載。ブロックがまぶたに焼き付いて、消えてくれない夜が、またやってくる…。



●必殺技を使うために必要なパワー、それを溜めるための基本はボンブリス。今からボンブリスを勉強しておきたい。



●登場するキャラクターは個性派ぞろい。各キャラクターごとに攻撃方法が違うだけでなく、つかえる必殺技も変わってくる。「攻撃系」「回復系」「ハプニング系」などがあるので、使いたい必殺技を考えてマイキャラを選ぼう。

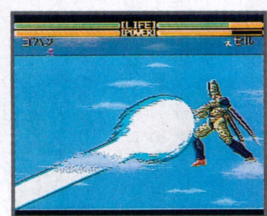
ROM CASSETTE

ドラゴンボールZ2 超武闘伝

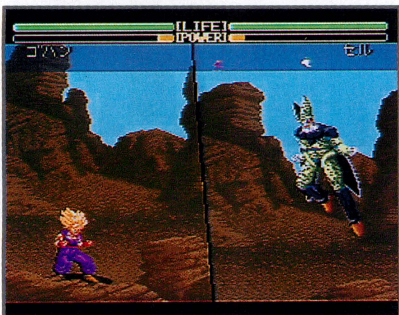
12月17日発売 バンダイ 9800円(予) 

オリジナルに近付いた格闘シーンはコミックファン必見！

昨年からの格闘ブームの流れの中で、第１作もヒットとなった。そして第２弾では、オリジナルのコミック、映画にさらに近いものを追求して制作されたようだ。東映動画のアニメーターがキャラクター原画を作成し、ゲーム用のアクションパターンを描き下ろし、サウンドにも映画と同じ作曲家である山本健司を起用。ファン必見の仕上りが期待できる。必殺技に対して防御だけでなく必殺技の切り返しができるなど、ゲーム内容も充実。どんなピンチでも逆転が可能という、駆け引きの楽しい格闘シーンが展開しそうだ。岩山に激突、水中に叩き込まれるなど、地形を活かした演出が格闘の臨場感をさらに引き立ててくれる。



●コマンド入力による必殺技のグラフィックもドハデ。しかし必殺技を出したからといって安心はできない。今回は必殺技による反撃がくることも考えなくてはいけないのだ。

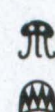


●画面分割による離れたキャラも同時表示。画面上に２人の位置関係が表示されている。

ROM CASSETTE

ファーストクィーン オルニック戦記

2月25日発売 | カルチャーブレーン | 9800円



一画面になんと最大16人の仲間が入り乱れて戦う！ ゴチャキャラSLG

ログリスと呼ばれる大陸で今、戦乱の幕が切って落とされようとしていた。北の軍事国家オルソニックの女王キャサリンが大陸全土に対して侵略を開始。南の大国カーディクの老王は、すでにオルソニックにおとされたリッチモンド領の領主リッチモンド伯に軍を託すことになる。歴史を揺さぶる激しい戦いにプレイヤーは引き込まれていく…。

マルチパーティ制、しかもひとパーティの人数が最大16人という脅威のゴチャキャラシステムで人気を博したパソコン版を、コンシューマーユースにパワーアップ。かわいい外見とは裏腹にシビアな戦略も必要とするシミュレーションRPG！



●画面中、ところ狭しと動き回るキャラたち。プレイヤーはキャラを切り替えてコントロールする。コントロールしていない仲間は自分で敵を倒してくれる。



●次にどの戦場へ部隊を移動させるかを決定する。各パーティは個別に操作して進行する。

ROM CASSETTE

ぽっぷるメイル

12月発売予定 | 日本ファルコム | 8800円(予)



あの日本ファルコムがついに参入 第1弾ソフトは痛快アクションRPG

パソコン界では大御所の日本ファルコムが、いよいよスーパーファミコンに参入。経験値稼ぎはしたくないけど、でもお金は稼ぎたい。そんなユーザー心理を捉えたシステムで、さすがツボを抑えた作りのサイドビューアングル・アクションRPGを完成させている。攻撃パターンは、ジャンプ・伏せ歩き・剣を振るといった、アクションの組み合わせで実に多彩。冒険の途中でタット、ガウの2人を仲間にするが、この2人は魔法や火炎など特殊攻撃の持主で敵やステージ構造に合わせ、プレイヤーキャラを切り替えて進んでいく。ステージ各所にはイベントポイントもいっぱい。お楽しみも盛りだくさんってこと。



●サイドビュータイプのアクションRPGは、弱点攻撃の戦略とテクニックの両方で勝負。



●モンスターを倒すと、プレイヤーの持つモンスターカードに賞金が蓄積される。この賞金を換金し、後はショップで自由にお買い物。買ったアイテムをうまく利用することがクリアの鍵。

ROM CASSETTE

モンスターメーカー3 光の魔術士

12月24日発売 | ソフエル | 9800円



ゲームボーイで人気を博したRPGが、スーパーファミコンでリニューアル

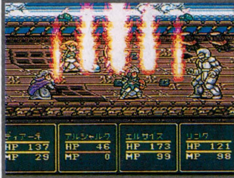
ゲームボーイ版では画期的なシステムを導入していたRPGだが、今作はあえてオーソドックスなシステムを採用、キュートなファンタジー世界＆キャラはそのままに、RPG本来のおもしろさを追求する。5章構成の物語では、1～4章ごとに主役が登場。同一の出来事を、それぞれのキャラの観点から別の視点で体験していく。第5章でストーリー全体の主人公が登場し、物語の核心へ迫るというドラマチックなスタイルだ。さらにモンスターとの会話によりパーティーに引き込む「会話システム」、仲間にしたモンスターをトレードすることで、より強いモンスターにチェンジする「トレードシステム」なども魅力。



●ファンタジーなお話にはつきものの王様との会話。このちょっとした事件がいつしか、光と闇の壮絶な戦いに発展する。物語は全5章構成。



●敵を倒しつつ、ひたすら奥に進むだけじゃない。ダンジョン内にはトラップとそれを回避するスイッチが仕掛けられ、パズル的な要素も含まれているのだ。

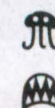


●"スーパーアクティブバトル"と銘打たれたサイドビュータイプの戦闘シーンは、アニメーションパターンも豊富。戦略性が高く、頭脳戦となる展開必至。

ROM CASSETTE

緋王伝

1月28日発売 | ウルフ・チーム | 価格未定



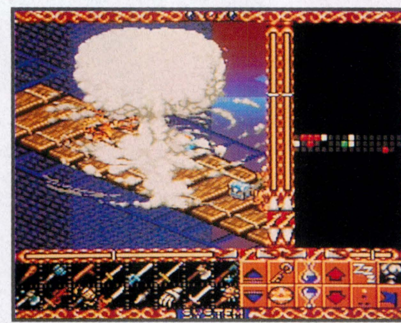
リアルタイムシミュレーションに新システム導入！ 悲しい王の物語

リアルタイムSLGの戦略性にキャラを成長させるRPG的なシステム、パソコンゲームの名作がついにSFCに移植。しかしコンシューマーユースを意識した遊びやすい、画期的なパワーアップは単なる移植とはいいがたい。これはもう違うゲームとして判断してもいいほどの出来映えである。

マコーレィ王国の軍に攻め込まれたマッキンタイア王国は第三王子を残してボロボロの状態だった。主人公である、その第三王子リチャードは偶然、魔物を召喚する術を知る。屈強な魔物に守られた王子は自らの意志とは裏腹に、血塗られた歴史をキャンパスに描き始めた…。後に「緋王」と呼ばれる戦いの歴史を。



●様々なコマンドを受けるウインドウを自分の好みの大きさに変化させられる「NEW－M－VIXS」システムを採用。人に優しいインターフェースである。



●リアルタイムに動くパーティーは敵に近づくと命令通りに攻撃を開始する。ハデな魔法攻撃もなかなか。

SUPER Famicom
スーパーファミコン

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

みんなおまたせ！オレと一緒に鬼丸退治だ!!

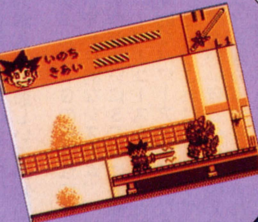
待ちに待ってたヤイバがSFCで登場だ！世界観を忠実に再現したこのゲームは、なんとアクションロープレ初の二人同時プレイが可能になったぞ！日本全土を舞台に繰り広げられる戦いは、時間と天候が常に移り変わるリアル設定。更に、ゲームオリジナル"伝説の玉"やオリジナル"キャラクター"も登場し、一層激しい戦いが展開されるぞ！いざ、八鬼衆をなぎ倒し、鬼丸の野望を打ち砕け!!

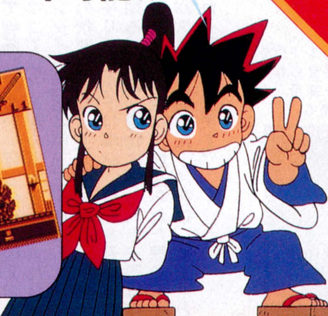


2月発売予定

2人同時プレイ可能!!

GB（2月発売予定）でも カッコイイ とこ見せるゾ!!





剣勇伝説 YAIBA ヤイバ

アクションロールプレイングゲーム

12M＋64KSRAMバッテリーバックアップ ¥9,800（予）[税別]

ROM CASSETTE

バスタード～暗黒の破壊神～

1月発売予定 | コブラ・チーム | 9800円

奥行きのある3Dバトルは魔法使いたちの熾烈な戦い

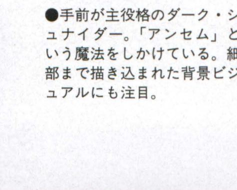
画面構成がとにかく斬新。平面的な格闘スタイルではなく、奥行きのある3D感覚のバトルシーンが展開する。前後へのすばやいポジションチェンジは、スピーディなバトルを楽しませてくれる。また肉弾戦の格闘バトルとは一線を画し、原作の持ち味を活かした魔法による戦いという点もオリジナリティあふれるところ。魔法使いである主人公たちは、魔法を発動させるために、スペルサインと呼ばれる図形を用いる。プレイヤーはコントローラのA、B、X、Yボタン上でスペルサインをなぞるように入力し、魔法を繰り出すという仕掛け。原作は「週刊少年ジャンプSPECIAL増刊」で連載中の同名コミックス。



●手前が主役格のダーク・シュナイダー。「アンセム」という魔法をしかけている。細部まで描き込まれた背景ビジュアルにも注目。



●パンチやキックではなく、魔法で戦うアクションゲーム。原作の持ち味を活かし、空中戦のスピード感、浮遊感の好演出がひかる。





●水の波動を利用し、水面を這うように進む魔法攻撃。3D感覚の画面構成、魔法攻撃による波動が迫る危機感をさらにあおる。興奮ものの格闘シーンだ。

ROM CASSETTE

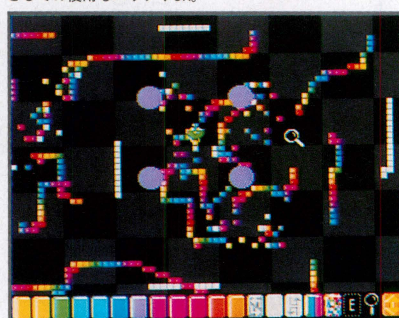
サウンドファンタジー

3月発売予定 | 任天堂 | 価格未定

格安デスクトップミュージック！音楽心を満たすニューアイテム

最近DTP（デスクトップパブリッシング：机上出版）という言葉をよく聞くが、もうひとつ同じ様な言葉にDTM（デスクトップミュージック：机上音楽）がある。言葉通り、プロライクな音楽を手軽に楽しむための手段やデバイスを指すのだが、コンピュータの中で最も身近な存在であるSFCで音楽をプレイ…。昔、バンド小僧だった人間のトラウマを大いに刺激するソフトがこれだ。

音色と曲の表現を4匹の虫で表し、譜面なんて読めなくても作曲できてしまう。シンセサイザー顔負けのPCM音源を搭載しているSFCならではと言えるだろう。音楽が手軽に楽しい異色作。



●画面もなかなか美しい。曲を聞きながら見ている、BGVとしての使用もバッチリOK。



●模様が音階、虫が音色を表している。進んでいく虫が模様にぶつかるとそれに合わせた音が発音される。虫の早さと模様のタイミングをずらして配置すれば曲になるというわけだ。

ROM CASSETTE

ジグザグキャット ダチョウ倶楽部も大騒ぎダ

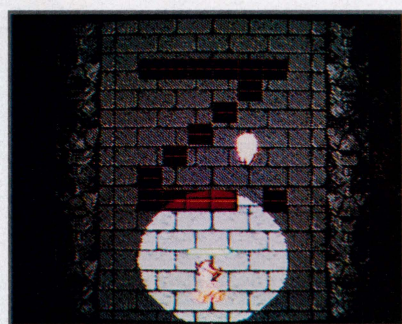
2月発売予定 | デンズ | 価格未定

制作・出演・販売、すべてダチョウ倶楽部のオリジナル

往年の名作「ブロック崩し」をベースにした、ニュータイプアクション。なんとプロデュースがダチョウ倶楽部という話題作だ。イージーモードは5ステージ、ノーマルモードではさらに枝分かれとなる3タイプの新マップが出現。この間に約20種のボーナスステージも盛り込まれ、多彩なゲームシーンに触れることができる。ダチョウ倶楽部はゲームデザインばかりでなく、ゲーム内にも謎の人物として登場する。彼らが敵か味方かは謎だが、敵ボス攻略の鍵を握る存在。ゲーム内で連発されるギャグはサンプリングされた肉声で聞ける。ここまで大がかりなタレント起用は、ゲーム界ではまだ珍しいこと。

●ダチョウ倶楽部はゲーム内にも出演。肉声のギャグを言い放っては去っていく謎の3人組。しかしゲーム攻略の鍵を握る重要な存在である。仕掛けが先行した異色ソフトだ。





●往年の名作「ブロック崩し」をベースにするニュータイプアクション。

ROM CASSETTE

ウルフェンシュタイン3D

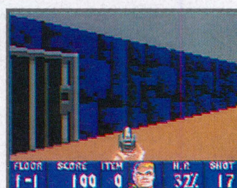
2月発売予定 | イマジニア | 価格未定

3Dの迷宮からリアルタイムで脱出せよ！発想の転換が気持ちいいアクション

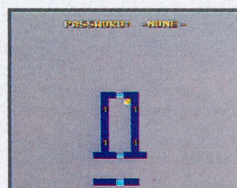
主人公は死霊を撃破するべしという任務を請け負って敵ダンジョンに潜入。フロア内に隠されたエレベーター目指してMAP内を探索することになる。

視点にはRPGなどでお馴染みの、3Dビューを採用。プレイヤーの目の前でリアルな戦闘が繰り広げられる。それに加えて360度移動可能や音による様々な効果で、実際にプレイヤーがダンジョンにいる、そんな感覚を持たせてしまう。家庭用ゲームに仮想現実・バーチャルリアリティ的な第一歩を刻んだ作品といえるんじゃないだろうか？

ドキドキしながら敵のはびこるダンジョンを探検する。大人のリアルアクション。



●その場で回る。当然、背景もグルっと回る。展開がスピーディーで3Dを使用しているにも関わらず、アクションゲームとしてのクオリティが高い。



●かくし部屋も多数登場。3Dダンジョンが苦手で、探索中、もし迷っても大丈夫。オートマッピング付きなので自分の居場所で悩む事はない。



●扉を開けて敵の視界にこちらの姿が入ると（敵に発見されると）敵は攻撃を仕掛けてくる。後退したり壁の陰に隠れたりしながら、撃滅しなければ！

ROM CASSETTE

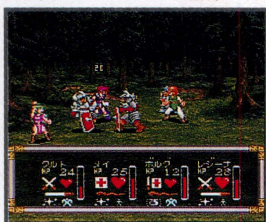
ザ・ラストバトル

3月発売予定 | テイチク | 9800円(予)



"森と湖の国の物語"を舞台にする本格派ファンタジーRPG

友好国のはずのグルドとシルヴェル。しかし怪しげな術を使うグルド兵が突然、シルヴェル侵攻を開始する。本編の主人公は、得体のしれない力を持ち始めたグルドを極秘裏に調査していた少年。その正体に気付いた少年は、大いなる戦いに巻き込まれていく。感動のシナリオはこうして幕を明ける。またRPGにおいて重要なファクターの1つである戦闘シーンも注目。戦闘前に指定した作戦に応じて、キャラが自動戦闘するという斬新なシステムが採用されている。シミュレーション的な頭脳戦が楽しめるアイデアだ。ゲームデザイン&シナリオ担当は、「ジャングルウォーズ」などの代表作を持つ木村初。



●作戦通りにキャラが動く。アニメーションもうまく処理されていて、見応えある戦闘シーンになっている。もちろんピンチのときは、コマンド入力も可能。魔法効果のアニメーションも迫力。



●平和な町が、突然の惨事に。イベントシーンも豊富で、物語はドラマチックな展開を見せる。

ROM CASSETTE

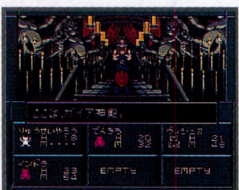
真・女神転生II

発売日未定 | アトラス | 価格未定



世紀末RPGの荒廃した世界では神・人間・悪魔が平等に対峙する

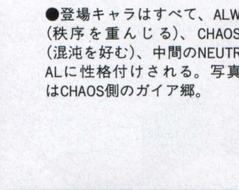
神だから偉いわけではなく、悪魔が悪いわけでもない。物語は世紀末の荒廃した東京近郊を舞台に、神・悪魔・人間の抗争を描く。3DダンジョンRPGの名作的存在のこのシリーズは、「II」で物語がさらにハードに。前作から約50年後、メシア降臨を信じるメシア教が中央政府の実権を握っていた。記憶を無くした主人公は運命の糸に操られ、世紀末を生き抜くのだが……。戦闘中、悪魔との交渉で仲間に引き入れ、悪魔同士の合体により、さらに強い悪魔を作り出す。魅力の悪魔合体システムは健在だ。今作では操作環境を見つめ直し、3Dダンジョンに馴染みのうすいユーザーにも遊びやすい新機能も満載。



●登場キャラはすべて、ALW(秩序を重んじる)、CHAOS(混沌を好む)、中間のNEUTRALに性格付けされる。写真はCHAOS側のガイア郷。



●主人公たちと仲間にした悪魔で、最大6名のパーティを編成できる。状況、敵に合わせたパーティ編成を。敵を識別するデビルアナライズ機能も、さらに充実する。

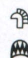


●ゲームは写真の2Dフィールドとダンジョンを巡る3Dフィールドの2つで構成される。CGタッチで表現された、イカした感覚がサイバーでナイス！

ROM CASSETTE

大航海時代2

2月発売予定 | 光栄 | 11800円



未知なる世界を求めて！船は大いなる海を突き進む！

16世紀初頭、未知なる海に何かを求めて旅だっていった冒険者たち。新大陸、見たこともない特産品…夢にかけた様々なドラマがヨーロッパ大陸を中心に回っていた頃、このゲームの主人公である6人の冒険者もそれぞれの理由を胸に、冒険の旅に出る！6人の主人公はそれぞれ冒険者、海賊、商人、軍人など個性豊か。その職業にあわせてストーリーは展開し、イベントが起こる事になるのである。4500画面に及ぶ広大なMAP、130の港、25種類の船舶、50種類のアイテムに加えて、海の潮流、季節風なども細かに再現。海洋冒険の夢が見れる一作！



●港町では補給や、造船、アイテム購入、交易の他にも様々なイベントに遭遇する。港ごとの酒場女に情報を聞いておくのも大事な仕事である。



●船はいつも一定の速度で進むわけではない。潮流や風を計算にいれて航海しなければ、沈没も多々ある…。

ROM CASSTTE

魔神転生

1月発売予定 | アトラス | 9800円(予)



「真・女神転生」のエッセンスがシミュレーションRPGを変える

悪魔に話しかけ交渉することで仲間に引き入れるシステムが好評の「真・女神転生」。その人気RPGのエッセンスを取り入れ、新感覚のシミュレーションRPGに仕上げている。ヒーローとヒロインの2人（2ユニット）だけでスタートするが、敵ユニットに交渉し、自軍に引き入れて勢力を拡大していく。もちろんRPGのシステムを受け継ぎ、仲間にしたユニットを合体させ、さらに強い悪魔を作り出すことも可能だ。マップ総数59のシナリオには、イベントも豊富。ストーリー的には本編のRPGに対して外伝的な位置付けになるようだが、隠されたエピソードが盛り込まれるのか？戦闘ビジュアルの美しさにも注目。



●ユニットを動かし、敵軍との戦いに挑む。戦略を練り、最小限の被害で敵を叩く。



●月の満ち欠けが悪魔の性格を左右するのはRPGの本編と同様。話しかけるタイミング次第で、気の荒い悪魔も仲間にすることができるのだ。描き込まれたグラフィックは一見の価値アリ。

Family Computer

ファミリーコンピュータ

スーパーファミコンに主役の座を譲ったかに
見えていた矢先に、
廉価版新型ファミコンが登場。
まだまだ現役であることを
強くアピールする結果となった。
事実、ソフトによってはファミコンの性能で
十分、というものも少なくない。



ファミリーコンピュータ
■8ビットCPU（1.75メガヘルツ）■カラー／52色中4色4パレット■スプライト／8×8■背景／256×240■サウンド／短形波2波／三角波1波／ノイズ1波／デルタモジュレーション■寸法（幅）151×（奥行き）190×（高さ）60ミリ■重量／約560…■価格7000円（込）■任天堂

ROM CASSETTE

RPG人生ゲーム

発売中　タカラ　7800円

世界を股にかけいくつもの人生を堪能する！

東京、大阪を振り出しに世界の都市を駆け巡る、なんだかスケールの大きいロール・プレイング・ゲーム。プレイヤーは歌手、刑事、漫画家、写真家、プロレスラー、会社社長の6つの職業のうちから、好きなものを選び各分野で成功を目指す。

プレイの基本は街をさまよい、次々と発生するイベントにより、知力、体力、信用、運などの能力値をアップさせていくこと。そして選んだ職業に応じたイベント・クリア条件を満たしていくのだ。パワーアップのシステムはルーレットを回して出た数によって能力アップの割合が決まってくる。普通のゲームにあきたらない、そんな人におすすめのゲームといえる。



●イベントでは各プレイヤーの能力値をアップするチャンス。ルーレットをまわして出た数がラッキーかアンラッキーかで数値のアップ率が変わってくる。

●6つの職業のなかから好きなものを選び性別を決定する。この先どんな人生のドラマが待ち受けているかは、神のみぞ知るといったところか。





●ゲームがスタートしたら街のあちこちを歩いてみよう。そのうちに何かしらのイベントが発生するはずだ。人の話を聞いてみるのもいいだろう。

ROM CASSETTE

ロックマン6 〜史上最大の戦い!!〜

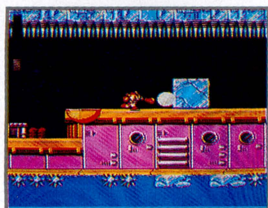
発売中　カプコン　7800円

世界各国から集められたボスキャラが勢ぞろい

ファミコンのアクションゲームの中で空前のヒットを飛ばしている「ロックマン」。6作目になる今回は世界各国から集められた選りすぐりのロボットたちが相手となる。

第2のDr・ワイリーを出さないために組織された世界ロボット連盟の役員であるMr・エックス。しかし、彼もDr・ワイリーよろしく世界ロボット連盟で開催されるロボット選手権の出展ロボットを全て盗んでしまった。ロックマンは世界最高水準のロボットたちと戦わなくてはならない。

そのロボットたちだが、実は日本、アメリカ、ヨーロッパ各地から募集したユーザーデザインのボスキャラである。その国の象徴的なデザインが見られ、興味深い。



●すっかりおなじみのお助けキャラ、ラッシュ、エディー、ビートもロックマンと共に戦う。特にラッシュはロックマンのパワーアップの鍵を握っているらしい。Mr.エックスの野望を崩すために、彼ら（？）の力は重要だ。

●前回と同じような画面デザイン。ロックマンは海の中でも大空でも戦わなくてはならないのだ。



ROM CASSETTE

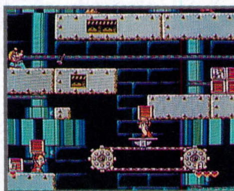
チップとデールの大作戦2

12月10日発売　カプコン　5800円

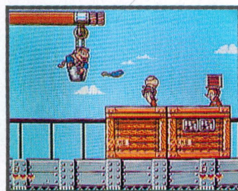
チップ&デールの仲良しコンビが悪党ファットキャットと対決

レスキューレンジャーでコンビを組むチップとデール。ある日、彼らがテレビのニュース番組を見ていると、レストランに時限爆弾がしかけられたとの一報が飛び込んできた。さっそく爆弾処理に向かった2人であったが、この事件のウラでは宿敵ファットキャットが糸をひいていることを知る余地はなかった…。

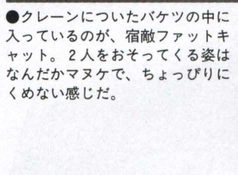
「チップとデール…」は2人同時プレイが可能なコミカル・アクション・ゲーム。テンポよく進むゲーム展開で、多彩なアクションを楽しむことができる。次々と起こるアクシデントやさまざまな障害を、息の合ったコンビネーション・プレイで乗り越えるのがこのゲームのポイントだ。

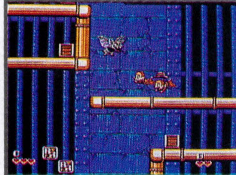


●機械じかけのダンジョンをさまようチップとデールの2人。持ち上げたブロックはちゃんとした武器となる。息の合ったコンビ・プレイで相手をノック・アウトだ。



●クレーンについたバケツの中に入っているのが、宿敵ファットキャット。2人をおそってくる姿はなんだかマヌケで、ちょっぴりにくめない感じだ。





●暗い地下をすすむチップとデール。頭上からはコウモリが襲いかかる。あわてて足場のパイプ・ラインを踏み外したりしないようにしたいものだ。

ROM CASSETTE

熱血！すとりーとバスケット がんばれDUNK HEROES

12月22日発売　テクノスジャパン　6500円

スポ根ゲームの決定版！くにおくんシリーズの最新作

喧嘩アクション・ゲームとしてデビューした熱血シリーズ。その後、ドッジ・ボール、サッカー、陸上競技など、さまざまなスポーツをこなしてきて、今回はバスケット・ボールに挑戦する。必殺シュートがとびかう派手な試合展開が楽しめるだけでなく、試合中に殴る、蹴るなどの喧嘩アクションもOKで、ダイナミックなストリート・バスケが味わえるようになっている。

ゲームは1～2人でプレイできるストーリー・モードに、最大4人までの同時プレイが楽しめる対戦モードの2種類が用意されている。試合ではチーム・オーダーや作戦を決めてプレイできるなど、戦略的な戦い方もできるようになっている。



●スタミナ、パワー、スピード、ジャンプ、シュートとそれぞれの能力はキャラクターによって差がある。その場面にあったメンバーセレクトが大切。



●ゴール・ポストは全部で3つあり、上のゴールにボールを入れるほど高得点が得られる。スーパーシュートがバッチリ決まれば、気分も爽快。



●試合は2対2のストリート・バスケのスタイルで行なわれ、ラフ・ファイトありの激しい戦いが展開する。バスケはともかくケンカだったらお手のもの？

ROM CASSETTE

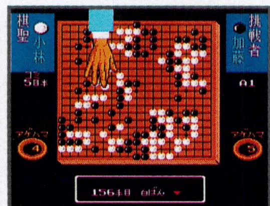
囲碁指南'94

12月17日発売　ヘクト　6800円

囲碁ファン必見の名局対戦モードが楽しめる

家庭用ゲーム機の場合、そのソフトの多くは低年齢層をターゲットにしたものであることは周知の事実。キャラクターもののRPGや、目が痛くなるようなアクション、シューティングなどが多数を占め、一般の大人が楽しめるソフトは数少ない。しかし本作はその数少ない大人向けのソフトのひとつ。過去の囲碁対局の数々を網羅した内容は、囲碁ファンならば必見。

対局シーンを再現するモードでは、プレイヤーはただ観戦するだけでなく、次にどの位置に石を置くかを選択式で選ぶことができ、その正解率に基づいて棋力の判定をおこなってくれる。日頃の腕をテストしてみるのにもってこいといえよう。



●中盤から終盤にかけてかなり動きが出てきた様子。見たところやや黒の石が優勢のようだが予断はできない。一流のプロ同士の対局だけに一手一手がよく練られたものになっているのに感心する。

●過去の名局を再現してくれるモードは、数々の棋譜から好きなものを選んで観戦できる。



ROM CASSETTE

桃太郎伝説外伝

12月17日発売　ハドソン　6800円

1本のゲームソフトの中に全く違うシナリオが3本！

同一の世界の中で関連のある物語が幾つか存在し、それが最後に一つにまとまる、というRPGは今までも存在した。しかしこの「桃太郎～」はなんと、本当に3本のシナリオが独立して存在しているのだ。

シナリオは、あの「桃太郎電鉄」で色々悪さをしてくれた貧乏神が主人公の「貧乏神伝説」、「新・桃太郎伝説」のベースになった個性豊かな攻撃が楽しい「夜叉姫伝説」、多くの謎解きが隠されている本格的なRPG「浦島伝説」の3つ。どれもユニークな物語となっている。

今でもサラリーマン層から圧倒的な支持を得ている「桃太郎」シリーズ、お手軽さ、お気楽さがそのまま受け継がれている。



●こちらは夜叉姫伝説の1シーン。後ろにおともする鬼たちは7人の中から選んだ3人。

●貧乏神伝説では金額が常にマイナスでなくてはならない。プラスになってしまったら貧乏神ではなくなってしまうからだ。しかしこの貧乏神の言っている事は、いかにももっともらしく聞こえるが、実はとんでもないことだ。



PC Engine

PCエンジン

「CD-ROM」と「美少女ゲーム」という2本の柱がすっかり定着したPCエンジン。しかし、そんな状況を打破するかのように、'94年春には「アーケードカード」なる新兵器が登場。対応第1弾「餓狼伝説2」とともに新境地を開拓しそうだ。

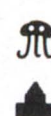


PCエンジンDuo-R
■CPU／カスタムマイクロプロセッサ（7.16メガヘルツ）■RAM／PCエンジン部・メインRAM 8kバイト・ビデオRAM64kバイト／CD-ROM部・バッファRAM256kバイト（2メガビット）・ADPCM用RAM128k×4ビット・バックアップ用RAM 2kバイト・BIOS用RAM256バイト（2メガビット）■サウンド／PCエンジン部・波形メモリ方式6音源＋短形波ノイズ2音源から最大6音源選択／CD-ROM部・ADPCM音声合成・サンプリング周波数32kヘルツの1／2～1／16■寸法／（幅）304×（奥行き）221×（高さ）64ミリ■価格39800円 ■NECホームエレクトロニクス

CD-ROM

インペリアルフォース

2月発売予定 ｜ シュールド・ウェーブ ｜ 7800円



広大な宇宙を舞台とした本格シミュレーション・ゲーム

無数の星々が輝く銀河系を舞台とした、ハイ・スケールのバトル・シミュレーション・ゲーム。プレイヤーは6つの種族のなかから気に入ったものを選び、その種族を繁栄させる努力をすることになる。そのためには他の種族と戦って星を奪い、勢力を拡大していかなくてはならない。

パソコン版で人気を博したゲームなだけにシミュレーションとしての完成度が高く、またCD-ROMならではのサウンド、ビジュアル面でのパワーアップもされており、より楽しめる仕上がりになっている。プレイ・フィールドとなるマップも64種類ものパターンが多数用意されており、長く遊べそうなゲームといえる。



●ここで選んだホルツ星人は地球人タイプだが、ほかにもいかにもエイリアンといった感じの星人もいる。顔で選ぶように能力で選ぶのが賢いやり方といえる。

●プレイヤーの勢力を拡大するのに欠かせないのが戦力の増強。戦艦、巡洋艦、高速艦などのユニットをバランスよく増やしていくのがポイント。





●戦力のバランスは攻撃力、防御力などの各種パラメーターを見れば一目瞭然。予算とのかねあいもあるが、なるべく強力なライン・アップをそろえたいもの。

CD-ROM

機装ルーガ

発売中 ｜ 工画堂スタジオ ｜ 8800円



失われた魔導科学をめぐる壮大なファンタジー・シミュレーション

人工生命体や惑星規模の環境コントロールをも可能とした古代文明。その失われた超テクノロジーの復活をめぐって激しい戦いが繰り広げられるファンタジー・シミュレーション・ゲーム。ゲーム中のビジュアル・シーンではアニメーションばりのロボットやキャラクターが多数登場。ゲームファンにうけるツボをしっかりおさえている。

バトル・シーンではキャラクターの戦闘ポジションが重要視され、どのように配置するかに戦略的センスが要求される。また戦闘中に使用する武器は、近距離攻撃用には剣を、遠距離攻撃には弓をといった具合に明確な性格づけがなされており、メリハリのきいた戦闘が楽しめる。



●城郭をはさんでの両軍が向かい合う攻防戦。勝敗の行方はプレイヤーの戦略センスにかかっている。自軍のユニットのうまい配置がポイントとなるだろう。

●古代ハイ・テクノロジーの遺産、人工生命体エレナ。古代文明復活のカギを握る存在として、その身をおびやかされる。ビジュアルの美しさは見てのとおり。





●平和な街に武装した兵士の姿が見られるようになった。なにやら不穏な雰囲気が伝わってくる。世界に戦いの嵐が吹き荒れようとしているのだろうか。

CD-ROM

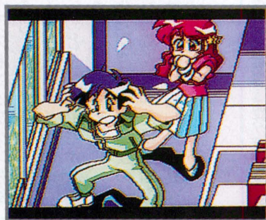
クイズDE学園祭

発売中 naxat soft 8800円

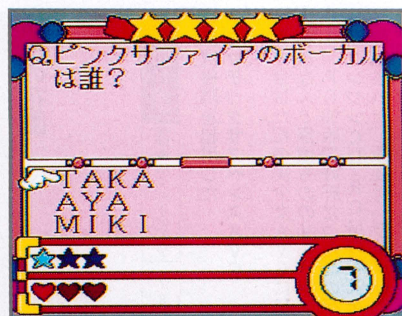
クイズに答えて学園内を歩き回れ！

プレイヤーは聖クイーンズ学園の新任体育教師「江戸川橋 渡」となって、学園内を逃げ回る、みいなちゃんを捜し出さなくてはならない。捜索のためにクイズに答えて各教室を歩き回るというのが本作の基本。普通の教室からグラウンド、道場、放送室や音楽室まで調べなくてはならず、全部でステージ数は30。しかも学園祭の真っ最中という設定の、何が起こっても不思議ではない状況。そのような状況で人探しをするのだからそれはもう大変。

原画は瞳のつぶらな少女を描くもりけん氏。彼のデザインした女の子たちが30人以上登場する。クイズもそれほど難易度が高くなく、気軽に楽しむことができる。



●ゲームの舞台は学校の校舎。プレイヤーはその先生という設定になっている。かわいらしい美少女キャラがたくさん登場してくるのに注目しよう。



●クイズは選択式で、問題に正解してクリアノルマをこなせば、次の教室に進むことができる。

CD-ROM

真・女神転生

12月発売予定 アトラス 8800円

ゲーム・フリークにおすすめマニアックRPG

スーパーファミコン版で人気を集めたRPGの移植版。神と悪魔の争いをテーマにした奥の深いシナリオは秀逸で、PC版になってパワーアップしたビジュアル・シーンが、このゲームのもつ独特の世界観をより味わえるものにしている。

ストーリーもさることながら、同じく評価が高いのが悪魔合体のシステム。これはプレイヤーが仲間にした悪魔の2者もしくは3者を合体させることによって、より強力な悪魔をつくることができるというもの。複雑な合体の法則性をマスターすることが要求され、ゲーム・フリークのマニアックな心を満たしてくれる。RPGファンを自称する人にオススメのゲームといえよう。



●三身合体はこの「真・～」にも受け継がれている。自由に自分の作りたい悪魔が作れる。



●マップ上を歩き回っていると聞き慣れた道路名や地名がでてくる。それもそのはず、現在の東京がモデルになっているのだ。そのため、物語がとても現実味溢れたものとなり、時には恐ろしいストーリー展開に寒気を感じることも。

CD-ROM

ただいま勇者募集中

12月26日発売 ヒューマン 7900円

国王の座をつかむのは誰？ユーモラスなボード・ゲームRPG

「魔王を倒した者には次期国王の座を与える！」というオイシイ話にのせられてやってきた4人がシノギを削り合う、一風変わったロール・プレイング・ゲーム。ゲーム・システムは基本的にRPGだが、移動の際にサイコロをふって移動したり、他のライバルたちと競争したりするあたりはボードゲームで、両者をミックスしたおもしろさがある。

プレイヤーは自称「勇者」となって国王の依頼を引き受けることからスタートする。町で仲間を集め、戦闘を重ねて、魔王によって占領された地域を解放していく。4人までの対戦プレイが可能で、熱くなれるのは間違いなしだ。



●国王の謁見を受ける自称"勇者"たち。王座をめぐり4人の激しい争いが展開することになる。4人までの対戦プレイが可能で、不足分はコンピュータがプレイ。



●フィールド上の移動にはサイコロを用いる。出た目の数に応じて動く範囲が決まる。その時には何らかのイベントが発生することが多い。



●街の酒場で仲間をつのる。プレイヤーの選んだ種族によって得意とする能力に差があるから、仲間は自分のキャラを補佐してくれる能力を持つものが望ましい。

CD-ROM

PCココロン

2月発売予定 シールド・ウェーブ 7800円

自分の作ったキャラクターで遊べるお気楽アクション・シューティング

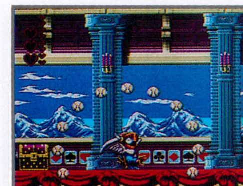
妖精の森やミルクの海、トランプの迷宮など、ファンタジーの世界を舞台としたアクション・シューティング・ゲーム。

このゲームのユニークなシステムとして挙げられるのがキャラクター・メイキングで、自分のキャラクターを顔、体、武器の3つのパーツの組み合わせで自由につくることができる。かっこいいロボット・タイプのものから翼を持ったヘンテコリンなものまでプレイヤーの思いのままだ。

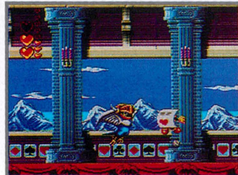
ゲーム中の各ステージは、プレイヤーのゲームの進み具合によって長さや構成が変化していくなど、プレイヤーを飽きさせない工夫がなされている。ノリは軽いがしっかりとした作りのゲームといえる。



●3つのパーツを組み合わせてお好みのマイ・キャラを作ることができる。攻撃力と移動力のバランスを考えて作ったほうが無難だが、ついつい趣味に走ってしまう。



●各ステージの最後に待ち構えている中ボスはかなりの難敵ぞろい。モタモタしているとあっという間にやられてしまう。キャラの能力とプレイヤーの腕がポイント。



●こうして作ったのがこのキャラクター。能力うんぬんは別として、羽をパタパタさせて移動する姿がユーモラスでいい。ついつい感情移入してしまう。

CD-ROM

秘密の花園

12月10日発売 | 徳間書店インターメディア | 7800円

豪華声優陣を起用したドラマチックサスペンスAVG

見た目はただの美少女AVGに見えるが、内容はなんと探偵もののサスペンスストーリー。PC98版で好評だったこのゲームがPCエンジンCD-ROMの特性を活かして移植された。原画は「ラングリッサー」などでおなじみのうるし原智志。氏の描くアニメタッチのイラストにはファンも多い。そしてもちろんCD-ROMなのでアニメーションに合せて声が出る。その声優陣は、椎名へきるをはじめとした豪華キャストが勢ぞろいしている。

ストーリーは花乃園高校の理事長の娘、都筑蒔絵が殺された事をきっかけに始まる。プレイヤーは新任の先生に扮した私立探偵須藤姫香とともに事件の真相を探る。



●表向きは学校の先生、実は私立探偵という謎めいた存在のヒロイン。他にもたくさんの美少女キャラが登場する。


●学校内で起こった殺人事件を調査するため、主人公は女探偵、親友、被害者の3人と組んで行動する。

CD-ROM

フェイスボール

発売中 | リバーヒルソフト | 7200円

カナダ生まれのアメリカ育ち 白熱の3Dバトル・アクション

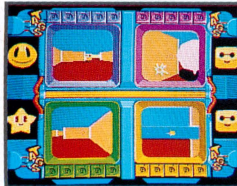
3D迷路のフィールドの中で激しい「鬼ごっこ」を繰り広げるバトル・アクション。人間同士の対戦モードが充実していて、マルチタップを使用すれば、最大4人までの対戦が可能になっているからプレイにも思わず熱がはいってしまう。

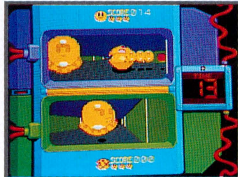
ゲームはバトル・フィールドの中で、相手を攻撃することに全力を尽くす対戦バトル・モードと、迷路の中をさまよって捕まっている仲間を助けゴールを目指す、レース・モードの2種類のモードを楽しむことができる。

見た目はシンプルなゲームだが、上達するには頭を使うことが要求され、ゲーマーの遊び心も十分に満たしてくれる。



●プレイヤーが操作するキャラクターはかわいらしいものからファンキーなものまでさまざま。どのキャラを選ぶかついつい迷ってしまいそうだ。


●4人での同時対戦プレイのシーン。おのおのがテクニックと戦略を駆使して相手にあたる。このあたりの駆引きが、このゲームの醍醐味といえよう。


●レース・モードのワン・シーン。制限時間内になるべく多く仲間を救出し、迷路から脱出しなければならない。スリリングな緊張感がなんともいえない。

CD-ROM

信長の野望・全国版

12月11日発売 | 光栄 | 8800円

光栄歴史ゲームの原点「全国版」がリニューアル

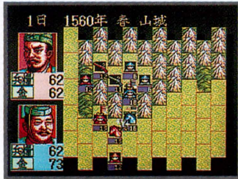
とにかく光栄の歴史シミュレーションゲームを語るのに、このゲームを飛ばしては語れないと言えるほど有名なゲームがリニューアルされた。そう、「信長～」シリーズの原点、「全国版」である。正確に言えばこれが「信長」シリーズの第一弾ではないのだが、それでも「全国版」あっての信長である。CD-ROMで発売されるだけあってその長所を活かした豪華な出来だ。

まず音楽はCDでも発売された、菅野よう子編曲のオーケストラバージョンがゲーム中に流れる！　あの重々しい戦国を思わせる音楽を、内蔵音源ではなく生音で聞きながらプレイできるのだ。これは感激もの。ビジュアルも強化されているので必見。



●プレイヤーは50ヵ国から好きな大名を選んでゲームをスタート。自軍の武将の能力の優劣がそのままゲームの難易度にも関係してくることをお忘れなく。


●城の落城シーン。弱い者は淘汰される、そんな弱肉強食の世界が戦国時代だ。自軍がこのような憂き目をみないように、しっかりと富国強兵に努めよう。



●戦闘は長方形のヘックス・マップの上でおこなわれる。その際には地形の有利な場所に布陣できたほうが、有利に闘いを進められる。充分な兵力、兵糧も必要不可欠。

CD-ROM

オーロラクエスト おたくの星座 in Another World

12月10日発売 | パック・イン・ビデオ | 8800円

江口寿史の美少女キャラを堪能できる

シナリオの原作に本宮ひろ志を、キャラクター・デザインに江口寿史の両漫画家を起用し、CMイベントとして実在芸能タレントがゲーム中のヒロイン「オーロラ5人娘」を演じるなど、発売前からなにかと話題を呼んだゲームがついに登場。

ゲームは度重なる戦争で荒廃した近未来の地球が舞台。主人公は世界をさまよい、「オーロラ5人娘」と呼ばれる娘たちを探し出し、口説いて仲間にしていく。そして世界を牛耳る存在と対決するのだ。

ゲームのオープニングやエンディングに流れる挿入歌は、ミュージックCDとしてゲームと同時リリースされるほどの力作で、聞きごたえがある。



●ゲーム中に登場するキャラクターのデザインは、美少女を描かせたら日本一との噂も高い、江口寿史が担当している。これだけでもファンにはたまらないはず。



●戦闘シーンはオーソドックスなウインドウ方式。敵キャラクターには不気味な格好のオヤジが登場したりする。

Hu-CARD

ボンバーマン'94

12月10日発売 ハドソン 6800円



毎年の恒例となりつつある ボンバーマンの最新版

ファミコン版が登場してから早6年、ボンバーマンの人気はいまだに衰えない。最近ではPCエンジン版から追加されたマルチタップを使って楽しめるバトルモードが好評で、これにハマった人も多いはず。

本作品ではそのバトルモードに変化が見られる。まずボンバーマンに家族ができ、彼らをCOMが担当するとそれぞれの特徴をもった動きをするようになった。またステージより個性的になり、対人プレイの白熱度はかなり上昇している。あまり盛り上がり過ぎて近所迷惑にならないように。

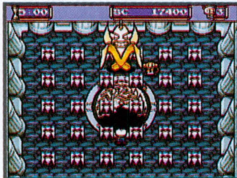
ストーリーモードも難易度が上がり、ボンバーマンを極めた、と豪語する人にも歯ごたえのあるプレイが楽しめる。



●いまや対戦ゲームの代表ともいえる5人同時対戦モード。このほか2対2、1対4などの変則タッグマッチも可能になり、より対戦が楽しめるようになった。



●コンピュータ・プレイヤーと対戦する場合は、個性的な性格を持ったボンバーファミリーとバトルを展開することになる。プレイヤーとしては負けられない。



●1人プレイ・モードは面クリ方式のアクションゲーム。ステージの最後にいる巨大なボスとの対決シーンはなかなかの迫力。

CD-ROM

イースⅣ

12月22日発売 ハドソン 7800円



RPGファンは必見! 待望の人気シリーズがついに登場

「イースI・II」の舞台となったエステリアの地に帰ってきたアドルは、久しぶりの休息を楽しんでいたが、占い師の言葉のままに再び新たな冒険の旅に向かう…。

パソコン・ゲームで圧倒的人気を博した人気RPG「イース」。後に数々の家庭用ゲーム機にも移植され、今なおファンの根強い支持を受けている。そして今回発売される「イースⅣ」はPC版「イースI・II」同様、CD-ROM版としてリリース。アクション・シーンやドラマティックな演出などの充実ぶりはもちろん、グラフィック、サウンド等もグレード・アップしており、続編を待ち続けたファンを満足させる完成度に仕上がっている。



●本シリーズの主人公、アドル・クリスティン。赤毛の髪がトレード・マークの冒険家。その輝かしい業績は「イースI・II・III」を見れば明らかだ。



●フィールド画面は「イースI・II」と同じ平面スクロールを採用。敵を倒す際の「半キャラずらし」のテクニックも健在。往年のファンにはうれしいかぎりだ。

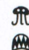


●街の人との会話シーン。声優さんの吹き替えでキャラクターごとの会話が聞けてしまう。CD-ROMならではの特典だ。

CD-ROM

伊賀忍伝 凱王

12月発売予定 日本物産 7900円



忍とは主君のために 命を賭して尽くす者なり

時は西暦1993年、日本はまだ鎖国を続けていた。海外より入る科学も受け入れつつ、いまだ日本では武士道が重んじられていた、という設定の中で繰り広げられる「凱王」は科学と化学をふんだんに使用したハイテク忍者のアクションゲーム。プレイヤーは「電磁伊賀忍者」凱王となり、冥界より蘇った秀吉率いる「爆忍甲賀」軍団を倒し、首都京都に捕らわれている繭羅姫を奪回するのだ。

歴史にifは無いとされていはいるが、このゲームではその「もしも」にこだわってつくられたゲーム。よって忍者は電気も使えばダイナマイトも使う。歴史にそむいた異色なゲームと言えるだろう。



●ゲーム・スタートの地は日本。京都、播磨、阿蘇と各地をめぐりやがては異国の地に足を踏み込むことになる。



●ビジュアル・シーンでのやりとりにも注目したい。個性豊かなキャラクターによって、人間味あふれるドラマが展開される。

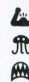


●プレイヤーが操作する主人公凱王のアクションは自由自在。刃や手裏剣、忍術を使って敵を倒していく。グラフィックの美しさもなかなかのもの。

CD-ROM

風の伝説ザナドゥ

2月発売予定 日本ファルコム 価格未定



壮大なファンタジーが楽しめる 本格アクションRPG

パソコン・ゲームの大ヒット・メーカーが放つ本格ファンタジーRPG。壮大なシナリオが楽しめるのはもちろん、ビジュアル・シーンやサウンドにもかなり力が入っているのがうかがえる。

アクション・シーンではトップビューとサイドビューのふたつのバリエーションがあり、どちらもゲーム・フリークならずとも楽しめる難易度に仕上がっている。このあたりのゲーム・バランスのよさは抜群だ。ゲーム中に時間の概念が取り入れられている点や、プレイヤー以外のキャラクターは独自に行動できるAIシステム、武器や防具の熟練度で強くなるレベル・アップ・システムが導入されている点にも注目。



●美しいグラフィックのビジュアル・シーンに注目。主人公アリオスの澄んだ目はどこをみつめているのだろうか。



●基本的に戦闘はトップビューの画面でおこなわれるが、ボスとの対決シーンではサイドビューでの迫力あるバトル・アクションが楽しめるようになっている。



●街にあるショップでの買い物シーン。2頭身になったアリオスがかわいらしい。旅に出る前には、ちゃんと装備を整えておくのが、RPGの常識。

CD-ROM

ソル・モナージュ

1月発売予定 | アイレム | 7700円



ピノキオのようなキャラクターが主人公のファンタジーRPG

シューティングゲーム「R-TYPE」で有名なアイレムが贈る、奇妙な鼻を持つソレイユが主人公のRPG。キャラクターが少し大きめなので、喜んだり怒ったりの表現が画面で認識できて楽しい。

ゲーム中のパーティは、最高4人まで。次々と仲間が入れ替わっていく。仲間と共に旅を続ける、というわけではなく、ストーリーを追う展開の中で仲間ができたり別れたりするのだ。そのキャラクターの性格づけがしっかりしているため感情移入がしやすく、個性的なキャラクターには愛着さえ感じる。アクション的な謎解きの要素もあり、長時間プレイしていても飽きがこない。斬新なアイデアの秀作RPG。



●個性を大事にしているため、キャラクターの歩き方、しぐさなども違ってくる。



●アップされたグラフィックで見ると、ソレイユもなかなかかっこいいのだが、キャラクターで見ると何故かインドのピノキオになってしまう。損な役回りの主人公だ。

CD-ROM

女神天国

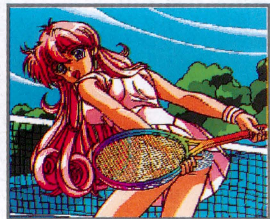
'94年春発売予定 | NECホームエレクトロニクス | 価格未定

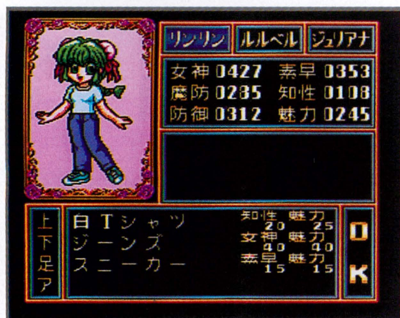


アニメ美少女ギャルゲームここに極まれり!

このゲーム、他に弁解のしようのないほど本格的なギャルゲー。「女神天国（めがみパラダイス）」は「月刊電撃PCエンジン」誌に連載されている読者参加型誌上ゲームで、ここに登場する個性豊かな美少女たちを題材につくられたギャルゲーファンをターゲットとするRPG。企画段階からこの方針は決まっていて、そのための次の4つのポイントを上げている。まず「魅惑の美少女キャラ達の登場」次に「本格的着せ替えシステム搭載」そして「主題歌に超人気女性歌手登用」最後に「人気女性声優陣起用」。ここまで徹底されると自然と頭が下がってしまう。主人公の声は「セーラームーン」月野うさぎ役、三石琴乃が担当。

●ビジュアル・シーンに登場する美少女のグラフィックはピカイチで、アニメファンやギャルゲーファンを満足させるクオリティーを誇っている。





●いかつい鎧を装備するのがRPGのおきまりのパターンだが、このゲームではラフなものを身につけている。

CD-ROM

吉本新喜劇

1月3日発売 | ハドソン | 6800円



コテコテギャグ満載! 異色のアクション・ゲームが登場

関西のみならず、関東においてもその人気が浸透してきた吉本新喜劇。そんな吉本のエネルギッシュなお笑いをギュッと濃縮したのがこのゲーム。

ステージには大阪城やかに道楽といった大阪の名所から、銃が飛び交うウエスタンまで、バリエーションに富んだ構成になっており、プレイ画面のあちこちでコテコテのギャグが楽しめるようになっている。

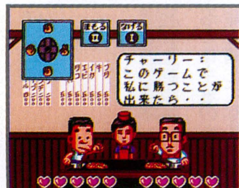
プレイヤー・キャラが間寛平。その他、チャーリー浜や今いくよ・くるよなど、吉本芸人が総出演している。しかも彼らがそれぞれのキャラでの吹き替えに参加しているとあっては、吉本ファンならずとも一見の価値ありといえるだろう。



●プレイヤーが操作するキャラクターはカンペーちゃんがモデル。キャラの表情の豊かさは特筆もの。背景の大坂城をバックに大阪の街を突き進んでいく。



●ビルの上にはジミー大西の姿が見える。カンペーめがけてツボを落としてくるから、うまくよけて進んでいこう。



●お好み焼き屋でチャーリー浜と対決。といっても別に殴り合うわけでもなく、ジャンケンで勝負するみたい。このゲームのとぼけたおもしろさが感じられる。

CD-ROM

エメラルドドラゴン

1月発売予定 | NECホームエレクトロニクス | 7800円



多くのパソコンユーザーを魅了したタムリンとアトルシャンの物語

RPGというものは作り方によってはこんなにもドラマチックになる、というメッセージが込められているような作品。最近ではRPGの自由度についての話題が多く聞かれるが、自由度などを完全に無視してもユーザーに「面白い」と思わせる力を持っている、ストーリー色の濃いゲームだ。

竜の子アトルシャンと人の子タムリンに襲いかかるオストラコン。ストーリーは彼ら二人によって作られていく。全体的にはファンタジーなのだが、その背景に流れているテーマは「愛」。時には甘く、時には悲しい物語はファンの心を離さない。証拠に、今でも隠れハスラムファンなどがいる。とにかくユーザー支持度の高いゲームだ。



●パソコン版ではできなかったビジュアルシーンも、PCエンジンなら可能。物語をより深くしてくれる。



●台詞等については、全てPCエンジン版のために書き換えたそうだ。これならパソコン版で一度遊んだ人も楽しめそう。コンシューマ機という事もあって、やはり操作性は抜群。

CD-ROM

格闘覇王伝説アルガノス

1月28日発売　インテックス　7800円

10人の戦士による格闘技の熱い闘い

壮大な意志により10人の戦士は異世界に導かれた。それは闘いに餓えた格闘戦士のみに存在できる空間である。壮大な意志とは「欲」。本作品はそんな10人の繰り広げる格闘アクションゲームだ。ゲームはストーリーモードと対戦モードが用意されていて、ストーリーモードは10人の中から好きなキャラクターを選んでコンピュータの操作する敵を倒していくもの。対戦モードはもちろんプレイヤー同士の白熱のバトルが楽しめる。必殺技は「ストII」形式のコマンド入力。それぞれ個性的な技をみせてくれる。NECアベニュー製の6ボタンパットにも対応しており、心ゆくまでアクションを楽しめる。



●10人の戦士を倒すと、最後にはボス的な存在のキャラクターが出てきてプレイヤーと闘うことになる。これを倒せばゲームはクリアとなる。敵の弱点を早めに見つけだして倒そう。

●オープニングには美しいビジュアルシーンが登場し、興奮度を高めてくれる。



CD-ROM

餓狼伝説2

3月12日発売　ハドソン　6900円

闘いに人生をかける熱いバトルアクション

SNKのコンシューマ機、NEO・GEOで一躍大人気となった餓狼伝説2がPCエンジンに移植されることになった。写真を見てもらえばわかると思うが、かなりのハイレベルな移植に成功している。これならNEO・GEO版と比べてもさして遜色のない出来、と言って過言ではないだろう。その要因となったのはNECホームエレクトロニクスから発売される「アーケードカード」のおかげ。この大容量のカードはアーケードゲームをまるごと包み込むくらいの強さを発揮する。そのカードを余すところなく使ったおかげでこれだけのハイクオリティーな移植が実現したのだ。PCエンジンユーザーには願ったりかなったり。



●このグラフィックの美しさには驚かされた。テリーのライジングタックルと不知火舞の超必殺忍蜂がぶつかる。

●挑発ポーズも完全に再現。アーケードカードのおかげで削除されずに済んだ。ジョー・ヒガシと不知火舞の挑発合戦だが、こればっかりやっているとタイムオーバーになってしまう。



CD-ROM

スターブレイカー

2月10日発売　レイ・フォース　8800円

RPGのために生まれたレイ・フォースが送る本格SFRPG

宇宙を舞台にした巨大なスケールで送る本格的SFファンタジーRPG。派手な効果アニメーションが戦闘シーンで繰り広げられ、ストーリーを盛り上げる。

主人公のハリーは新型戦闘機のテスト中に宇宙震にみまわれ、次元断層に突入してしまう。そしてハリーが行き着いた場所は中世世界のような惑星だった。そこでハリーはまるで運命に操られるかのように宇宙の存亡をかけた冒険に巻き込まれていく。

迫力のある戦闘シーンはなんと2種類。通常のファンタジーRPG形式の戦闘に加え、戦艦同士の戦いもプレイすることができる。RPGを造るために生まれた、と豪語するレイ・フォースの自信作。



●SF色が濃いように見えるが、ファンタジーRPGであることにも注目。ESPであることにも注目。ESPなど魔法のようなものを使う戦いもできる。宇宙でのペガサスによるグラフィックはかっこいい、の一言につきる。

●ハリーは小型ながら戦艦規模の敵と戦うことのできるペガサスを繰り、宇宙を駆ける。



FRAY Xak外伝

'94年春発売予定　マイクロキャビン　7800円(予)

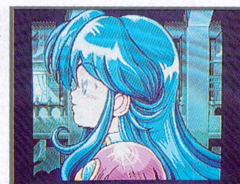
Xakの脇役、フレイが繰り広げるアクションゲーム

サブタイトルにある「Xak」は本格的なRPG。プレイヤーは神の子孫である戦士となってモンスターとの戦いを繰り広げるのだが、旅の途中森で傷つき倒れている女の子を助ける。その女の子がこのゲームの主人公、フレイだ。

同名ゲームはMAX対応のアクションゲームとして産声を上げた。元になる「Xak」の世界より一層深めたと共に、可愛いキャラクターが受け入れられてか好評を受けた。誰にでも楽しめるバランスのいい難易度と、所々に見られるフレイのアニメーションがプレイしていて不快感を感じさせない。壮大な目的など何もない、気軽に楽しめるアクションゲームだ。


●フレイの得意技は魔法。通常はロッドを使った攻撃をおこなうが、ボスなどの強敵と対決する際は、巻物を使ってのマジック攻撃が有効。威力はピカイチだ。

●本編で大活躍する彼女の名前はフレイ。「サーク」ではイベントに登場する脇役だったが、今回主人公に抜てきされたわけだ。まさにシンデレラ・ストーリー。




●アクションRPGの「サーク」とは異なり「フレイ」は純粋なアクション・ゲーム。プレイヤーのアクションの腕が問われてくる。

MEGA DRIVE

メガドライブ

'94年には次世代新ハードの登場が
予定されているセガ陣営。
メガドライブはどうなるのか、
という下世話な不安をよそに、
ソフトは成熟期を迎え、
意欲的なタイトルも激増中だ。



ワンダーメガRG-M 2
■CPU／CD-ROM・68000（12.5メガヘルツ）ロムカセット・68000（8メガヘルツ）＆Z80A（4メガヘルツ）■サウンド／PCM音源・ステレオ8チャンネル・モノラルーチャンネル／FM音源・ステレオ6チャンネル■寸法／（幅）326×（奥行き）240×（高さ）71ミリ■価格／59800円■日本ビクター



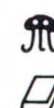
メガドライブ2
■CPU／68000（8メガヘルツ）＆Z80A（4メガヘルツ）■RAM／72kバイト■サウンド／FM音源、PSG音源、PCM音源■寸法／（幅）220×（奥行き）212（高さ）59ミリ■価格／12800円■セガ

メガ-CD 2
■CPU／68000（12.5メガヘルツ）■RAM／メインRAM・6メガビット／PCM用波形メモリ・512kビット／CD-ROMデータキャッシュメモリ・128kビット／バックアップメモリ・64kビット■サウンド／PCM音源・ステレオ8チャンネル・サンプリング周波数最大32kヘルツ／DAコンバータ・16ビット・8倍オーバーサンプリング■寸法（幅）396×（奥行き）220×（高さ）84ミリ■価格／29800円■セガ

CD-ROM

Eye of the Beholder

1月発売予定　ポニーキャニオン　7800円



ウォーターディープに迫る悪の原因を突き止めろ！

テーブルトークRPGで有名な「アドバンスド・ダンジョンズ&ドラゴンズ」を原作とした米国SSI社のファンタジーRPG。ストーリーは、ウォーターディープの街で悪の兆候が見えだしたため、街の領主が冒険者を雇い、地下の地下水道を探索させることから始まる。報酬はその下水道で発見したもの全てを入手できる権利。プレイヤーは冒険者となって、ウォーターディープに迫る悪の根源を叩かなくてはならない。ゲームスタイルはリアルタイムで動く3DダンジョンのRPG。強化されたビスタサイズ・グラフィックとナレーション・文字で構成されたビジュアルシーンは、ストーリーをよりドラマチックにしてくれる。

●画面を見てもらえればわかると思うが、体の各所の装備が一目でわかるようになっている。





●全てがリアルタイムで動いているので、危機感が伝わってくる。もし自分のパーティーの体調が悪い時に、このように敵と出会ったらと思うと、背筋に冷たいものが走る。

CD-ROM

江川卓のスーパーリーグCD

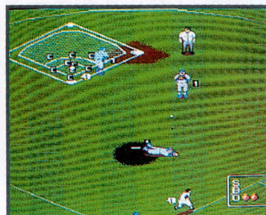
発売中　セガ　7800円

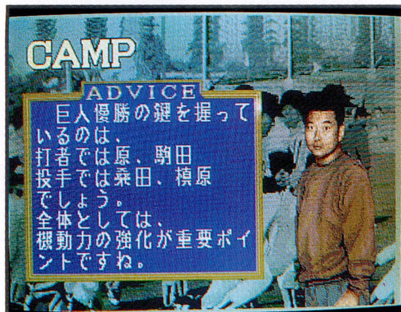


元巨人軍の名（迷？）ピッチャー江川卓監修の野球ゲーム

プロ野球をシミュレートした野球ゲームは数知れず、しかも最近では選手の実名使用なども当たり前になってきた。しかし、元プロの選手がいろいろな角度から監修した野球ゲームはこれが初めてだろう。あの巨人軍で威名を残した江川卓選手がこのゲームを監修することになった。選手データなどだけではなく、なんとキャンプの模様から実況まで再現されていて、とても臨場感を大切にしたゲームになっている。そして目を引くのは最大同時プレイ人数が8人ということ（！）。「セガタップ」を使うことにより、この夢の8人プレイは実現する。何から何までプロ野球にこだわってつくられたベースボールゲームだ。

●純粋に試合を楽しんでもいいのだが、やはりせっかくここまで凝った作りを見せてくれているのだからペナントレースを楽しみたい。江川選手と争うホームラン競争も面白そうだ。





●キャンプの課題などを江川氏が直々に指示してくれる。プロ野球の真髄に触れられる内容がうれしい。

ROM CASSETTE

キング・オブ・ザ・モンスターズ

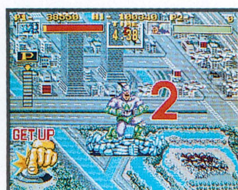
発売中 セガ 6800円

特撮ヒーローが敵を倒す！怪獣がビルを破壊する！

とにかく特撮モノのノリがアーケードで大人気だったこのゲーム、とうとうメガドライブにも移植された。

怪獣を投げると街が破壊されるし、もう完全に心はミニチュアスタジオ。もちろんゲームセンターと同じキャラクターを操作できる。怪獣を選択して街を破壊しまくるのもいいし、ヒーローを選んでビルを壊さないように細心の注意を払って戦うのもいい。小さいころ憧れたヒーロー感覚で操作できるのだ。こんなに気持ちのいいことはない。

2人対戦もできるので、白熱度は満点。何やら勝手に決め言葉を叫びたくなるような、そんな楽しいゲームだ。



●相手を倒してフォールに入ったところ。起き上がるにはボタンを連射しなくてはならない。しかし3カウントとれば怪獣は負けを認めて帰っていくのだろうか？　そのところはいささか不明だ。

●もうこうなってくるとノリは完全に「ゴ○ラvs～」シリーズ。港で戦う、という設定がまた気持ちいい。ステージのグラフィックが細かいのが効を奏している。



●もちろん同キャラ対決も可能。川を利用した三重の堀から察すると、これは大坂城だろうか？　歴史的建造物など目にもくれない戦いぶりだ。

CD-ROM

THE IIIRD WORLD WAR

発売中 マイクロネット 7800円

戦争の政治部分までをシミュレートした、WARゲーム

今までの戦争シミュレーションというと必ず兵器や補給の話から始まった。しかしこのゲームは違う。本当の意味での戦争は政治だ、ということを把握したうえでの本格的なシミュレーションゲームなのだ。

時代は90年代後半、プレイヤーは主要国の最高指導者となり世界統一をめざす。しかし他のゲームと違うところはその統一方法。なんと軍事制圧による統一だけでなく、経済によっても世界を支配できるようになるのだ。これは現在の世界情勢にあてはまり、現実味溢れるものとなっている。

SLG初心者には難しそうに聞こえるが、このゲームは初心者用のルールも作られており、誰にでも楽しめるようになっている。

●西暦2020年、どうやら米国は合衆国にとどまらず、アラスカ、日本をも支配下に置いたようだ。





●戦車とヘリコプターによる市街戦。右上に写っているのは、どうやら宇宙衛星らしい。衛星攻撃などもこの時代では可能な様だ。現実とダブらせて考えると少々恐ろしくなる。

ROM CASSETTE

テクモスーパーボウル

発売中 テクモ 8900円

1993年の最新のデータが満載されたFNL、FNLPA公認ゲーム

アメリカンフットボールの楽しみはやはり選手たちの個性溢れたソロプレイと、戦略を考えながら戦うことだろう。このゲームはその両方がしっかりと押さえられていて、アメフトファンにはやりごたえがある仕上がりになっている。

個人のデータは今年最新の全米の選手データを使用し、興奮のソロプレイには美しいビジュアルがゲームを盛り上げてくれる。そして戦略には従来の64パターンに加え、ダイブプレイも出来るようになった。もちろん公認ゲームだから選手の名前は全て実名。ファンにはこれだけでも涙もの。

選手を全然知らない人にもわかりやすいように選手リストがついてくる。



●通常のゲーム画面はトップビュー方式。グラウンドには「NFL」のシンボルマークがデカデカと描かれている。

●シネマディスプレイでの迫力あるタックルシーン。このように、見せ場見せ場で綺麗なビジュアルが楽しめる。



ROM CASSETTE

マイト&マジックIII

発売中 CSK総合研究所 6800円

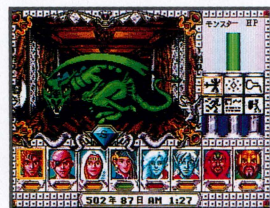
本格派3DRPGの名作、ついにMD移植！リアルな冒険にようこそ

世界的に有名なRPGに「ウルティマ」「ウィザードリィ」がある。これらのゲームは世界中、特に米国では続編が次々発売され人気を博している。が、そこにもうひとつ名作としてRPGを加えることになると必ず登場するのがこの「マイト&マジック」。

このゲームは3Dダンジョンで全世界を構成、色々な場所で起こるマルチクエストを解いていくと最後に重大な謎に突き当たるというシステムをとっている。今回の「III」でもその伝統は継承。完全アイコン支持のコマンド体系やオートマッピングなどのマンインターフェースの向上が計られているが、冒険の基本的な部分は変わってない。冒険の入り口は広い方がいい。

●指示は全てアイコンで行われる。システムは分かりやすいにこしたことはない。奥の深い謎も多いことだし。





●画面を敵が迫ってくる！　ここで後ろから挟まれたら一巻の終りである。あせらず対応しなければ。

ROM CASSETTE

ドラゴンズ・リベンジ

12月10日発売 | テンゲン | 7800円

邪竜を倒すためにフリッパーをたたけ!

神々の時代、勇敢なる戦士によって倒された邪竜がいた。しかし、戦士は強力な魔力を秘めた竜を完全に滅ぼすことはできなかったのだ。賢者たちは、いつか邪竜は復活すると予言した。そして…。

こんな背景を持っているのでRPGかと思ったらなんと、ピンボールのゲームなのだ。おどろおどろしいグラフィックのフリッパー台でボールを操り、邪竜を倒すのが目的。もちろん純粋にフリッパー台として楽しむことも可能だ。ピンボール特有の技である「台揺らし」もボタン一つでできるし、ゲームセンターのものと同じように2人までの同時プレイもできて、点数を競い合うことができる。



●怪獣のような骨と死人のような顔のグラフィックが異様にグロテスク。ボールを打つハンマーの部分が剣のツバというのは斬新。これはアイデア勝ちと言える。

●美しいグラフィックが目を楽しませてくれる。手斧を振りかぶっている人間の絵をそのままフリッパー台にしてしまうところがまた面白い。思わず画面に魅了される。





●山を背景に美しい川が流れるステージ。ゴリラのような敵が動き回る中、その隣でアップに写っている美人のおねーちゃんがやけにミスマッチ。

ROM CASSETTE

オーサム　ポッサム

12月17日発売予定 | テンゲン | 8800円

世界中に捨てられた空き缶空き瓶を拾い集める、真面目な(!?)ゲーム

とにかく主人公のキャラクターがよく喋る。もういいかげん黙ってくれ、と哀願したくなるくらい喋りまくる。アクションゲームなのにもかかわらずプレイ中にいろんなことを言ってくる。

世界中に捨てられた空き缶、空き瓶を拾って自然破壊を食い止めよう、とストーリーはいたって真面目なものなのだが、キャラクターのしぐさがコミカルなため、そんな壮大な（?）目的は薄れてしまう。

コントローラーをいじらなければ勝手にお手玉を始めてしまうし、壁にぶつかったらプレイヤーに向かって怒りだす。アクションをバリバリに楽しむというより、このキャラの動きを楽しむゲームと言える。



●このように環境に関するクイズにも答えなくてはならない。環境問題は一朝一夕ではいかないものなのだ。しかし心なしか動物たちの顔が恐い気がする。

●しばらくコントローラーを放って置くとこの様にお手玉をはじめてしまう。動かせば喋る、と何かやっていないと気が済まないらしい。ポッサムは落ち着きの無い性格と判断できる。





●ゲームオーバーになると地球上がゴミで覆われてしまう。ポッサム一人いなくなっただけでこれである。いかに我々がゴミに無頓着かがわかる。我々も彼を見習う事にしよう。

ROM CASSETTE

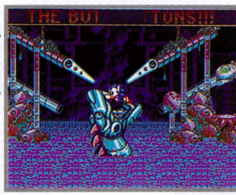
SONIC　SPINBALL

12月10日発売 | セガ | 6800円

ピンボールの玉と化したソニックが今まで以上に過激に走る!

毎度悪さをしてくれるエッグマンが、今度は溶岩をエネルギーとしたロボット工場を作り出した。ここでは動物たちが次々とロボットにされている。ソニックは動物たちを救うためにエッグマンの要塞に突撃することになった。そこでソニックを迎えたのは、ピンボール型をした侵入者撃退装置。プレイヤーはソニックを操りこの装置の罠をくぐり抜け、エッグマンの野望を砕く。

ソニックは一般的なピンボールにあるフリッパーやバンパーを利用して、ドロップターゲットなどのピンボールルフィーチャーをクリアしていかなくてはならない。最大4人までプレイすることができ、スコアを競うことができる。



●トロッコに乗って次々とリングを取っていけるのはなかなか気持ちがいい。本物のピンボールのように「HUNG ON, SONIC！」と画面上部にメッセージがでてくる。

●危ない！　フリッパーの間を通り抜けてしまったようだ。プレイヤーはフリッパー台を動かすのではなく、ソニックを動かすという事を忘れずに。





●どうやらこれはボーナスゲームらしい。左右のガラスにソニックが写っているので、ソニックがピンボールを楽しんでいるのだろう。右に見えるのはエッグマンか？

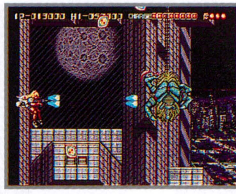
ROM CASSETTE

バトルマニア大吟醸

12月24日発売 | ビック東海 | 7800円

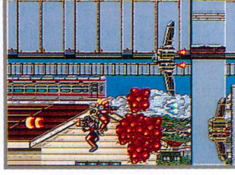
MD史上に輝く、カルトゲーム第二弾! マニアの銃が敵を壊す!!

トラブルシューターの凄腕（?）マニアとマリアの2人の活躍で、倒したハズの前作の大ボス、モルグスティンが再び復活！しかしそれは謎の暗殺教団「鬼哭教」が仕組んだ罠だった…って真面目にストーリー紹介してもしょうがないのがこのゲーム。なんてったってもう、やりたい放題、し放題。ゲーム自体は辛口の横スクロールSTGなんだけど…登場するキャラにはどうリアクションしていいのか判らないくらい、もう大弱り。ボスの名前だけでも〝コエンU〟に〝鉄腕28号〟、〝ダンク・ダンクロー〟〝UFOキャッチャー〟なんていうイカス、ラインナップ。カルトな匂いがプンプン漂うくせに妙に正統派なSTG。



●主人公のウェポンは3タイプ。各面の特徴に合わせて使い分けが必要になる。難易度はかなりシビア。タイトルの通り〝マニア〟向けである（←おやじギャグ）。

●誤解無きよう念を押すが、良くあるギャグに走ったク○ゲーではない。もし敵のグラフィックと名前がまともなら超正統派に分類される良質の硬派STGである。





●ボスはとにかくスゴイ！　プログラム的にスゴイ処理をしているのに、グラフィックが情けなかったり、かっこ悪かったりする。そこがかっこいい気もするが…。

CD-ROM

Pop'n Land

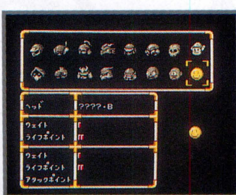


プレイヤーがキャラクターを作成できる画期的なアクションゲーム

1月発売予定 | シュールド・ウェーブ | 7800円

アクションゲームで一番大切な要素である操作性を、プレイヤーに委ねてしまおうという画期的なゲームが登場した。もう「このゲームは遅い！」とか「速すぎて目が付いて行かない！」などと文句を言わなくてもすむのだ。

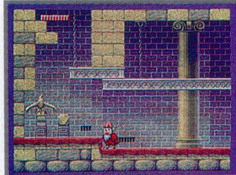
「顔」「体」「武器」の三種類を自分で選ぶと、それぞれの特性が操作性、攻撃力、HPなどに反映される。例えば「顔」を「忍者」、「体」をモンスター、「武器」をダイナマイトにすると重量が334kg、HPが22のキャラクターが出来上がる。しかも攻撃はダイナマイトによる放物線攻撃。たぶん説明書とにらめっこしながらキャラクター作りに励むことになるだろう。



●この画面で自機を設定する。頭の種類だけでもこんなにあるのに、全ての組み合わせを考えたらいくつになるのだろうか？　この画面だけでも充分楽しめる。



●面白いのはキャラクターだけではないらしい。恐竜の骨とともに何やら星の残骸までが地層に埋まっているようだ。しかし、どれがキャラクター？



●ゲーム画面がこんなにシリアスなのにキャラクターが何かおかしい。このアンバランスが見る者の目を楽しませる。しかし、鳥の体とピエロの頭とは…。

CD-ROM

ぽっぷるメイル



賞金稼ぎのエルフが繰り広げるコミカルアクションRPG

'94年春発売予定 | セガ | 価格未定

アクションRPGでは定評のある日本ファルコムが作り上げた「ぽっぷるメイル」。これをセガがMEGA-CDでリリースした。ビジュアルシーンには豪華声優陣を起用し、質、アクションともに最強の「ぽっぷる〜」に仕上がっている。

主人公のメイルは元気印のエルフの娘で好きなものはなによりもお金という、ちょっと歪んだ性格。そのために賞金稼ぎというカタギでない職業についている。しかしあまりにお金に執着するため、失敗ばかり。そんな彼女の物語なのだ。

主役を使い分けられるキャラクターチェンジシステムというのもあり、普通のゲームの2倍楽しめるお得なソフト。

●アクションの中にもこのようにビジュアルシーンが入る。顔のグラフィックもアニメーションする。

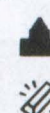




●体力が0になるとゲームオーバー。死亡という重苦しい表現でなく、膝をついてしまうというグラフィックで表現する明るいノリがやる気をそがない。いい意味での軽いアクションRPGだ。

ROM CASSETTE

エアーマネージメントII 〜航空王をめざせ〜



大空に賭ける夢を実現させてくれる「エアー〜」リニューアル版登場

1月29日発売 | 光栄 | 12800円

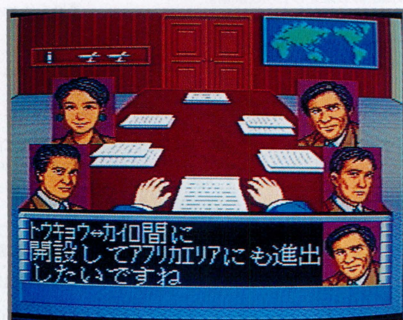
ライト兄弟が空を飛んでまだ1世紀もたたない。しかし世界の空は大きな飛行機が飛び交うようになった。それだけ人間の空に対する思い入れは大きかったことがわかる。この「エアーマネジメントII」では航空会社の経営をシミュレートし、そんな大空に賭ける夢をかなえてくれる。

ゲームに登場する都市は57ヵ国89都市。プレイヤーはその中の主要都市32都市から本社都市を選択する。この都市間には友好度という政治的背景を持つ数値があり、航路展開の難易度を示している。マルチプレイ時のハンデになるだろう。

また、イベントも豊富に取り入れられ、ゲームを一層楽しませてくれる。

●飛行機は天候にも左右される。各所の天候にも気を配らなければならない。日本は全般的に晴れのようだ。





●優秀な部下たちとの綿密な打ち合わせ。このように部下の意見を参考にしながら運営していかなくてはならない。

マッドストーカー



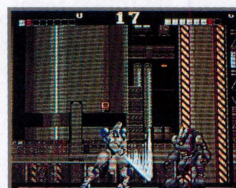
近未来のロボット同士が繰り広げる格闘技アクションゲーム

発売日未定 | 工画堂スタジオ | 価格未定

「ストII」を皮切りに始まった格闘技アクションゲームは今ブームの最盛期を迎えている。しかし「ハメ技」「最強パターン」の存在が、必ずゲームをゲームだけの世界でとどめてきた。そこに目をつけたのがこの「マッドストーカー」である。

この「ハメ技」などに対する是非論に真剣に取り組み、格闘技アクションマニアを満足させようと、その不条理な技の数々を徹底的に検証して納得のいく黄金ルールをつくりあげた。

しかも初の試みとなるであろう近未来のロボットアクションである。ロボット好きから熱いバトル野郎まで、全てを満足させてくれるアクションゲームの登場だ。



●これは対戦モード。ビームサーベルのような残像が、ロボット好きの心を刺激する。ロボットのデザインもかっこいい。ただ、ライフゲージがシンプルな気もするが…。



●こちらは一人用アクションゲーム画面。バックにビルが見えるところから、このロボット達はそれほど巨大ではないらしい。操縦桿が見てみたい。



●ビームサーベルのお次は、ビームライフルか。もうこれはガ○ダム年代層バリバリのノリ。工場らしき背景もGOOD。ステージは選択できるのだろうか。

ARTDINK

パーフェクト・インテリジェンス

FM TOWNSシリーズ
●CD-ROM1枚、3.5inch 2HD1枚●要2MB●ハードディスク対応
●増設RAM対応●MARTY非対応
12|17発売予定



パーフェクト・キャンペーン
実施中

[A.IV.]の発売を記念して、
プレゼントクイズ・キャンペーンを実施!
正解者の中から444名様に、
[A.IV.オリジナル・パーカー]を
プレゼント! 応募方法、クイズの詳細は、
お近くのパソコンショップまで!

【'94/1/14まで】

際立つ、ゲームクオリティ。



交通網を構築し、多角経営に乗りだし都市や地域の開発を
行うという基本スタイルはそのまま。しかし、3年間にもおよぶ構想期間を経て、
ここに実を結んだゲーム・ファクターが、"A列車で行こう"を大きく変えた!
新開発の立体表現技術"スーパー3Dパースペクティブ"が可能とした、
立体的な都市構想。ビジュアル面はもちろん、システムも大幅グレードアップ。
あなたのエグゼクティブ・マインドは尽きることなく、また、
プレイするごとにかき立てられる。
「A.III.」をはるかに超えるスケールで、「A.IV.」新発売!!

A IV
SIMULATION GAME, RAILROAD MANAGEMENT, URBAN DEVELOPMENT

NEC パソコンフェア'93
93.12.10-11
in INTEX OSAKA
上記の日程で開催されるNECフェアに「A.IV.」を出展!
A.IV.に触れるチャンス! 皆、インテックス大阪に集合!
【入場料】無料 【時間】10:00-17:00

新発売

A列車で行こう4

PC-9800シリーズ
●98VX以降●NOTE対応●5inch 2HD、3.5inch 2HD(各3枚組)●要640KB●要400ラインアナログカラーCRT ●要バスマウス●16色専用 ●I・Oバンク方式RAM対応 ●FM音源対応 ●MIDI対応 ●ハードディスク対応(要MS-DOS Ver3.30A/B/C/D, 5.0)
●Roland GS規格対応※80286以上のCPUを搭載していない機種では動作しません。
標準価格各12,800円(税別)

LUNATIC DAWN
ルナティックドーン

無限の可能性を秘めた物語、ひろがる空想力。
アートディンク初のRPG、ここに誕生!
絶賛発売中

PC-9800シリーズ
●98VX以降●NOTE対応
●5inch 2HD、3.5inch 2HD(各3枚組)
●要640KB●要バスマウス
●ハードディスク専用(要MS-DOS Ver3.30A/B/C/D,
●要空き容量20MB●FM音源対応●MIDI対応
●Roland GS規格対応
※80286以上のCPUを搭載していない機種では動作しません。
標準価格10,800円(税別)

HD HARD DISK ONLY

【絶賛発売中】

大陸探険シミュレーション 標準価格 各10,800円(税別)

舞台は16世紀。「世界大地図帳」をもとに伝説『イヴラークの骨』の謎を追う。壮大なスケールで再び繰り広げられる大冒険「ATLAS II」

THE WORLD ODYSSEY CARTOGRAPHIC SIMULATION ATLAS II





ATLAS PC Engine版 3月4日発売予定!

PC-9800 Series
●98VX以降●NOTE対応●5inch 2HD、3.5inch 2HD(各3枚組)●要640KB●要バスマウス
●FM音源対応●MIDI対応●ハードディスク対応(要MS-DOS Ver3.10, 3.30A/B/C/D, 5.0)
FM-TOWNS Series
●CD-ROM1枚、3.5inch 2HD1枚●要2MB●ハードディスク対応●増設RAM対応●MARTY非対応

新大陸を発見し、あなただけの「世界大地図帳」を作成する[ATLAS]から
始めれば、より冒険の幅は広がる。

行政シミュレーション 標準価格 各12,800円(税別)

宇宙に浮かぶ都市の区長として、区民のためにつくす。税金を、大学を。人の望みは果てしない。東京都第24区「トキオ」







PC-9800 Series
●98VX以降●NOTE対応●5inch 2HD、3.5inch 2HD(各3枚組)●要640KB●要バスマウス
●FM音源対応●MIDI対応●ハードディスク対応(要MS-DOS Ver3.10, 3.30A/B/C/D, 5.0)
FM-TOWNS Series
●CD-ROM1枚、3.5inch 2HD1枚●要2MB●ハードディスク対応●増設RAM対応



● お買い求めは全国パソコンショップにて。
● 通信販売(送料無料)をご希望の方は、住所・氏名・郵便番号・商品名・機種名・メディア名を明記し、現金書留にてお申し込み下さい。

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2住友生命ビル7F TEL.043-279-9392 株式会社アートディンク

NEO GEO

ネオ・ジオ

発売以来、マニアだけのハードという
印象が常につきまとってきたネオ・ジオ。
しかし、'92年初頭の
「餓狼伝説２」発売以来、状況は一変。
現在ではソフトの品切れが慢性的に
続くほどのメジャーな存在になった。



NEO GEO
■CPU／Z80＆68000■カラー／６万5536色中4096色■スプライト／16×512〜２ドット／１画面に最大380個■ワークRAM／Z80（２K）・68000（64Kバイト）■直接アドレス能力330メガビット■サウンド／PCM７音／PSG３音／ノイズ１音■メモリーカード／カードタイプのメモリーカードによるバックアップ機能■寸法／（幅）325×（奥行き）237×（高さ）60ミリ■重量／620g■価格／48800円■SNK

ROM CASSETTE

餓狼伝説 SPECIAL

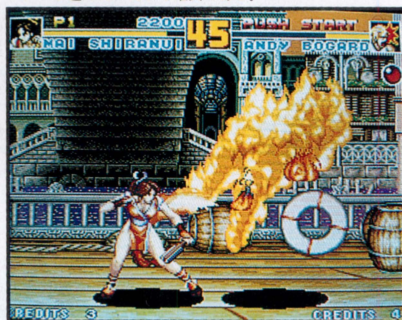
12月22日発売　SNK　28000円



ネオ・ジオ格闘の決定版！
激しい戦いの日々に終止符は打たれない！

格闘ブームで波に乗るカルトハード「ネオ・ジオ」を一躍表舞台に引っ張り上げた「餓狼伝説」の第３弾。
今回は前作「餓狼伝説２」で使用できた８人のキャラに加えて、「餓狼伝説」で使用不可能だった３人と「餓狼伝説２」の４人を加えて15人のキャラを選択可能。奥行きのある２ライン制はそのまま、各キャラの必殺技、超必殺技をパワーアップしている。
すでにアーケードでは知らない者同士で対戦する〝挑戦者求む〟が当たり前になっている。アーケードと全く同じゲームが家庭でプレイできるネオ・ジオならそのための特訓も可能といったところだろうか？

●操作性はバツグン。その辺の判断はシビアなアーケードファンが選んだのだから確実である。





●超必殺技は出せるだけで尊敬される（らしい）。そのうち、格闘ゲームの道場が出来て修業するヤツが出てきても不思議じゃない。道場破りも出るだろうが。

ROM CASSETTE

サムライスピリッツ

12月15日発売　SNK　28000円



サムライの剣が人を凪ぐ…
情け容赦無い戦いの幕が上がる！

１７００年代の終わり、世界には災いの渦が荒れ狂っていた。元凶は魔界の力によって復活した〝天草四郎時貞〟。その大いなる悪にいつの間にか巻き込まれていく12人の戦士があった。各人、戦う理由は違ったが次第に渦の中心に近づいていく…。
最近、流行の格闘ゲームが基本的にストリートファイト、素手による格闘を行うのに対してこの「サムライスピリッツ」は全てのキャラが得物を持っている。コマンドによって繰り出される剣劇の世界は「七人の侍」や「座頭市」「眠り狂四郎」などのヒーローチャンバラを思い出させる。侍、忍者、騎士…剣を支えに戦う者達の戦いが、今始まろうとしている！

●当然、コマンドによる必殺技や、怒りゲージによる攻撃力の増減など、格闘ゲームとしての基本は完全に押さえてある。犬や鷹が一緒に戦うキャラがいるのが珍しい。





●決まった！　ハデなアクションとそれに応える演出はプレイしている時の必要条件。斬るッ！

Amusement Supplier ぴあ

テクニック以外の面倒、全てみます。

ブラボー!カナダスキー大特集!

ヴィスラー&ブラッコムにレイクルイーズ、カナダスキーの魅力満載。
ゲレンデ&タウンガイドもおさえて、実用性も十分。

'94新設・拡大ゲレンデニュース

今年もぞくぞく誕生する新設ゲレンデ。
アルツ磐梯、夏油高原スキー場など、話題のスキー場を完全紹介!

91ヶ所のスキー場が一目瞭然!

北海道〜関西の、定番ゲレンデから穴場ゲレンデまで91ヶ所を掲載。ゲレンデMAPはもちろん、宿泊施設リストからアフタースキー情報、各種料金データなど、ゲレンデのすみからすみまで徹底ガイド!

全エリアドライブマップ・高速料金表付き

好評発売中
定価1700円
(税込み)

ぴあ'sスキー 1994 全国版



GAME BOY

G

ゲームボーイ

高性能ハードがもてはやされる中、
モノクロ液晶ながらも
携帯用ゲーム機の第一線で
活躍し続けるゲームボーイ。
大人には競馬予想ソフトなどで
おなじみだが、良質なゲームソフトも
数多くリリースされている。



ゲームボーイ
■CPU／8ビットカスタムマイクロプロセッサ■寸法／（縦）148×（横）90×（奥行き）32ミリ■液晶／スーパーツイストネマチック液晶／144×160（ドットマトリクス）■価格／9800円（込）■任天堂

ROM CASSETTE

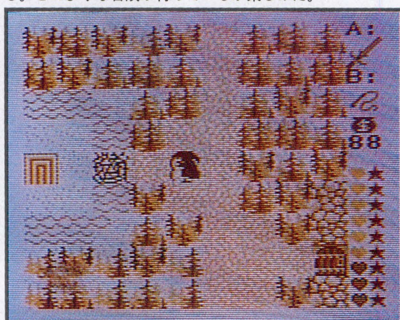
ウルティマ ～失われたルーン2～

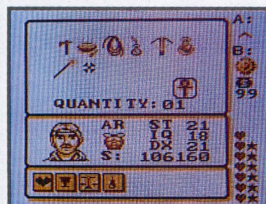
発売中 ポニーキャニオン 4900円

ゲームボーイのために作られたウルティマの続編登場！

「おおアバタールよ、よく来てくれた！」この台詞で始まることで有名なウルティマが、ゲームボーイ版になったのは'91年の事。あれから2年の歳月を経て、とうとう続編が登場した。ウルティマというとパソコン版では重苦しい雰囲気が象徴的な正統派ファンタジーRPGだが、このゲームボーイ版ではお手軽に楽しめるアクションRPGにスタイルチェンジしている。

制作は今でも米国でウルティマシリーズを制作し続けている「オリジン」が担当。もちろんゲームデザインはウルティマの世界の神様、ロード・ブリティッシュその人。どんなに内容が軽くなってもウルティマには違わないのだ。


●ゲーム画面はどちらかというと初代ウルティマという感じ。どのような冒険が待っているか楽しみだ。



●アイテムなどはグラフィックで表示されていて、とてもわかりやすくなっている。ゲームボーイ版のRPGとしてはなかなか見やすい画面構成。しっかりとキャラクターの数値も表示されている。

ROM CASSETTE

インディ・ジョーンズ

発売日未定 ココナッツジャパン 4300円

各所に罠あり、謎かけありのアクションゲーム

映画でも大人気のインディがゲームボーイ版アクションゲームとなって登場する。しかしアクションだけではなく、アドベンチャーの要素を持つ部分もちらほら見ることが出来る。このアドベンチャー部分がのちに重要になってくることもあるのだ。

インディは武器の鞭を振るいながら敵をたおし、謎を解くために進んでいかなくてはならない。ステージごとに設置されている謎はなかなか歯ごたえがあり、ミステリーものが好きな人にはこたえられないだろう。また、出された謎が違うステージのクリアに関係してくることもある。よく注意してメッセージを読んでおこう。

時間制限もあり、スリル満点なゲーム。



●貨物列車の上のようだ。インディはどんなところでも戦い続けた。砂漠で戦車に引きずられたり、モーターボートでおいかけっこしたり。そんな冒険心をくすぐる何かがインディにはある。



●思えば映画の「インディ」シリーズはゲーム的要素が強かった。ゲームにしてつまらないはずがない。

ROM CASSETTE

幽☆遊☆白書 ～暗黒武術会編～

12月10日発売 トミー 3980円(込)

もう後もどりはできない。生き残るために勝て！

子供を助けてしまったために霊体となってしまった浦飯幽助が繰り広げる「週刊少年ジャンプ」人気掲載中の痛快アクション漫画「幽☆遊☆白書」がアクションゲームとなった。幽助は霊界探偵として現世で活躍していたが、その存在を疎ましく思った妖魔たちが幽助を「暗黒武術会」にエントリーしてしまった。浦飯は桑原、蔵馬、飛影、幻海らとともにこの大会を勝ち抜いていかなくてはならない。

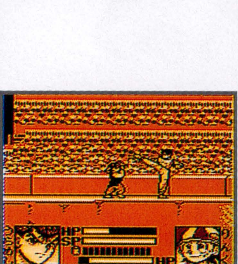
ゲームはストーリーモード、団体モード、対戦モードの3種類から選択可能。ストーリーモードは妖魔精鋭8人、全4チームと争うことになる。生き残るのはこの8人を倒していかなくてはならないのだ。



●暗黒武術会編ではこの5人、浦飯、桑原、蔵馬、飛影、幻海の中から1人を選んで戦う。それぞれ得意な技を持っているので、自分にあったキャラを使おう。



●対戦モードでは好きなキャラクターを選んで戦うことができる。よって、戸愚呂を使って浦飯を倒すこともできるのだ。好きなキャラで楽しもう。


●戦闘シーンはこのような形式。後ろの観客がやけに多いのが気になる。妖魔はこんなにも多いのだろうか？　ここで負けたら浦塚たちの命はない。必死で戦うのだ。



ジャストミート福沢の全てが
ここにある!

ジャストミートは目で殺す

著者：福沢朗（日本テレビアナウンサー）

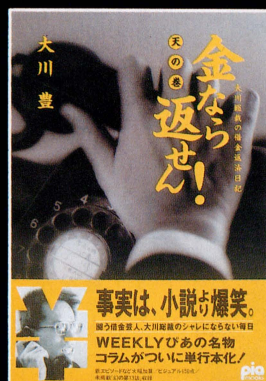


TVぴあ連載分+
夢の対談が実現!松任谷由実×福沢朗
女性アナウンサー3人斬り!
八木亜希子(フジ)・福島弓子(TBS)・関谷亜矢子(日テレ)
福沢朗所有「全日本プロレス㊙資料」も公開!

ぴあBOOKの気になる2人

WEEKLYぴあ、TVぴあで
ダントツの人気を誇る連載シリーズが、
そろって単行本化!

好評発売中
定価各1,000円
(税込み)



天の巻 金なら返せん!

大川総裁の借金返済日記

著者：大川豊(大川興業総裁)

事実は、小説より爆笑



WEEKLYぴあ連載分+
掲載後の後日談、エピソードなど大幅加筆
事情により未掲載だった「幻の第13話」収録
借金返済にまつわる謎が、今ここに明らかに!

GAME GEAR

ゲームギア

携帯用機種ながらもカラー液晶。
山椒は小粒でピリリと辛い、
という言葉がぴったりくるゲームギア。
兄貴分のメガドライブからの移植も
盛んで、本格的なゲームが多いのも
ゲームファンには嬉しいところ。



ゲームギア
■CPU／Z-80A（3.58メガヘルツ）■RAM／8k（ワーク用）16k（ビデオ用）■寸法（縦）103×（横）210×（奥行き）38ミリ■重量／570g■液晶164×146ドット■価格／19800円■セガ

ROM CASSETTE

ソニック&テイルズ

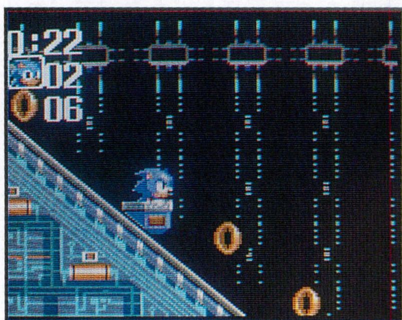
発売中 | セガ | 3800円



世界でも人気者 ソニックとテイルズのGG版

メガドライブで「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」が発売されてからというもの、ソニックの攻勢は衰えない。次々と新作が発表され、その度に人気を博してきた。それでも攻撃の手を緩めずに「ソニック～2」のゲームギア版とも言えるゲームが登場。さすがに「ソニック～2」の様に画面2分割はできないが、ソニックとテイルズを選択してプレイできるようになっている。ソニックはノーマル、テイルズはイージーのゲーム難易度。ただしテイルズでは真のエンディングは見られないようになっている。今回もDr.エッグマンはカオスエメラルドを集めて何か悪巧みをしているようだ。なんとしても阻止しなくてはならない。

●相変わらずソニックの動きは速い。目がついていかなくなることもしばしば。





●あまりアクションが得意でない人は、まずこのテイルズから始めよう。真のエンディングは見られないが、テイルズで慣れてからソニックを使えばいいだけのことだ。ただ、使えるアイテムが違うので、注意が必要。

ROM CASSETTE

魔導物語I ～3つの魔導球～

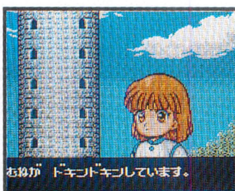
発売中 | セガ | 5500円



かわいいキャラクターの コミカルRPG

MSX2版で登場してからというもの、可愛いキャラクターが人気を博し、PC-9801版に移植されたりメガドライブに移植されたりと有名になった「魔導物語」。今では「ぷよぷよ」のキャラクターにも使われているのでこの場面を見て「あっ」と思った方もいるかもしれない。そう、「ぷよぷよ」のキャラクターの原点はこのゲームなのだ。物語は主人公アルルが魔導幼稚園の卒園試験のために塔を探検するというもの。敵キャラからアイテムまで、変なものばかりなので、やっていて飽きがこない。その「魔導～」のIのオリジナル・アレンジ移植版が本作。パソコン版と比べて遜色の無い出来なので、プレイする価値あり。

●卒園試験のために塔に向かうところ。オープニングではこのようなビジュアルも楽しむことができる。





●色とりどりの美しい画面はポータブル・カラー液晶のゲームギアならでは。MSX版と比べてもなんら遜色がない。



●どこかで見たことがあると思ったら、そう、「ぷよぷよ」のキャラクターである。小さい画面ながら、楽しさが伝わってくる。

ROM CASSETTE

ドナルドダック4つの秘宝

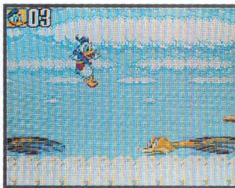
12月10日発売 | セガ | 3800円



気分はディズニーアニメ ドナルドダックが大暴れする！

老若男女を問わず幅広い年齢層に受け入れられているディズニーの人気者、ドナルドダックがアクションゲームとしてゲームギアで発売されることになった。魔法のかけられているペンダントを手に入れたため、ドナルドダックの友達であるスクルージが風船のように膨らんでしまった。元に戻すにはペンダントを返さなければならない。ということでドナルドダックが返却の旅に出る。ボスが登場すると、強制スクロールにより、ドナルドとボスのおいかけっこがディズニータッチのアニメーションで見られるほか、ヒューイやドューイなどのおなじみのキャラクターの顔ぶれも登場する。

●青く澄み渡る空のもと、ドナルドは鷹の頭を跳び越えながら前に進む。ドナルドのグラフィックが細かく描き込まれていて、見ていてとても綺麗だ。





●よくアニメで目にするシーンだ。岩に追いかけられて、つぶされると、薄っぺらくなったドナルドが立ち上がるのだが、このゲームではそういうシーンも再現されているのだろうか？



●ボスの登場シーン。ドナルドの驚きかたがアニメで見た動きとそっくり。こういうシーンがいくつもあるため、ゲームし始めたらドナルドの動きから目が離せない。

PC-9801

PC-9801

ウインドウズ3.1の普及により、
俄然勢いに乗る98陣営。
「18禁」ゲームが全盛という弱みもあるが、
今後はウインドウズ対応の
マルチメディアタイトルも
増えてくるのでは…。



PC9821ap／U７
■CPU／i486DX2(クロック66MHz) ■メインメモリ／3.6Mバイト(最大14.6Mバイトまで拡張可能) ■補助記憶／3.5インチFDD 1基。ハードディスク120M 1基■寸法(幅) 380×(奥行き) 335×(高さ) 150ミリ■10.0kg■価格600,000円■NEC

FLOPPY-DISK

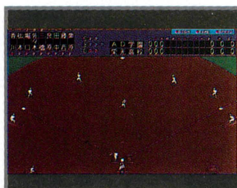
栄冠は君に3 ～高校野球全国大会～

発売中 ｜ アートディンク ｜ 10800円

高校野球の興奮をそのままにパワーアップして帰ってきた

高校野球を舞台にしたシミュレーション・ゲーム、「栄冠は君に」の第三作目が発売された。データはより細分化され、サウンド、ビジュアルともに格段にパワーアップしている。以前は少なかった練習内容が増え、作戦の種類、選手の性格にまでこまやかなデータが添えられている。

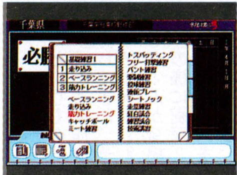
また新たに、選手との対話の要素が加わった。励ます、叱る、誉めるなどのコマンドがあり、これによって選手からの監督の信頼度を上げなくてはならない。フィールド画面も4倍に広がり、選手一人一人の細かいプレイを観察することが出来るようにもなっている。データを冷静に分析し、生徒たちを夢の甲子園に導くのだ。



●以前の「栄冠は～」シリーズは一画面の中に球場が全て入ってしまったが、「3」ではボールの行方を追う形式の拡大画面となった。これだと選手の動きを観察しやすい。



●選手の名前はもちろんのこと、誕生日、体重、身長、血液型から性格、なんと好物までデータ化されている。これが何の役に立つのかはわからないがとりあえず凄い。



●練習項目が大幅に増大した。その日の選手の状態にあわせた練習が必要。あまり詰め込み過ぎると選手たちがバテてしまうので、たまには休養させたり技術講習をして体を休ませよう。

FLOPPY-DISK

A列車で行こうⅣ

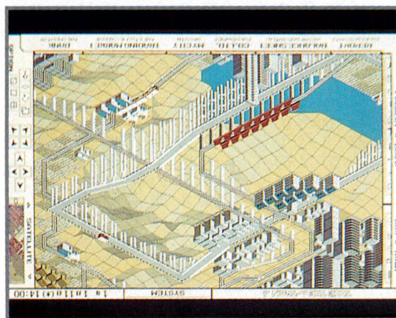
発売中 ｜ アートディンク ｜ 12800円

鉄道配備から町づくりまで多角経営シミュレーションの極めつけ

世界中で記録的なベストセラーを誇った「A.Ⅲ.」から3年。数々の新機能を新たに加えて「A.Ⅳ.」が帰ってきた。

特筆すべきは地図表現。地形の勾配を明確に3Dで表現して、トンネルや鉄橋、立体交差など、思いのままの交通網を敷くことができるようになった。3Dの恩恵を受けているのは何も交通網だけではない。鉄道の種類も格段に増えた。モノレールや新幹線、路線バスに地下鉄までも管理することができるのである。また水族館やレストランなども経営できるようになり、自分の思うとおりの町造りが可能。箱庭的な感覚で計画した街が、思うとおり発展していく様子は眺めているだけでも楽しい。

●地図の3D化がこのゲームに与えた影響は大きい。勾配のある地形に好きに街を造れるのがいい。





●表やグラフが格段に見やすくなった。ある一定の日時まで勝手に時間を進めておくことができるタイマー機能も搭載。ユーザーの感覚にフィットするシステムはうれしい限りだ。

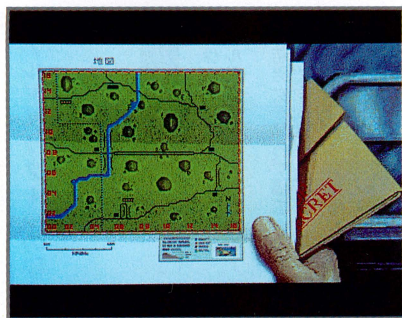
FLOPPY-DISK

ガンシップ2000

発売中 ｜ マイクロプローズジャパン ｜ 12800円

リアルな戦争の雰囲気を持つヘリコプターシミュレーション

前作「ガンシップ」はリアルな軍事シミュレーションとして賞賛を浴び、数々の賞を受賞した大ヒット作。その続編がリリースされた。プレイヤーは編隊の隊長となって熟練度の異なるヘリコプターパイロットたち4人と共に戦場を飛ぶ。自機は映画でも有名なAH-64Aアパッチ。この高性能ヘリコプターを操り、部下に指示を出しながら作戦を遂行していく。実際の戦闘同様、隊長の戦術と個々のパイロットの腕が勝負を決するのだ。戦闘地域はペルシア湾、中央ヨーロッパなど3地域から選択。登場する機体は「アパッチ」「コマンチ」を含む7機種。トレーニングモードもあり、実力にあわせたプレイが楽しめる。



●登場する機体は、性能や飛行特性などがリファインされているので好みが別れるところ。

●任務の内容は以前に比べて一層緻密になり、プレイヤーの腕が問われることになる。ヘリコプター小隊での任務の時は部下に正確な指示を出しながら戦うことが重要。



FLOPPY-DISK

銀河英雄伝説III SP

戦略性、グラフィック共に格段にパワーアップして登場

発売中 ボーステック 12800円

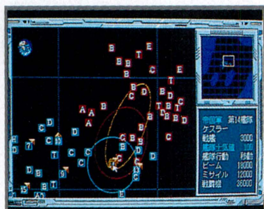


田中芳樹の人気小説、「銀河英雄伝説」を原作にした戦略SLGの強化バージョン。グラフィック面では、艦隊旗艦の種類の数、アニメーション、エンディングCG、画面のデザインが格段にパワーアップし、戦略面では、思考ルーチンの強化、展開のスピーディー化を計っている。見た目もサイバーな感じが増して、宇宙を動かしている気分になること間違いなし。

また、無敵の要塞と言われているイゼルローンの超強力対艦兵器、トゥールハンマーがプレイヤーの任意で撃つ事ができるようになった。ファンにはこれだけでも買いだろう。ここに籠ってヤンみたいに独立してみるのも面白いかもしれない。



●今までは地域で区切られていた宇宙の地図が惑星単位となった。宇宙を見下ろしているようで気分がいい。



●戦闘形式は以前のまま。ただし、COMの思考ルーチンが強化されているので今までのように簡単には倒せなくなっている。また、DOS3.3でも遊べるようになったので、メモリの心配はいらなくなった。うれしいことだ。

FLOPPY-DISK

ドラゴンハーフ

原作コミックの魅力をそのままゲーム化

発売中 マイクロキャビン 9800円



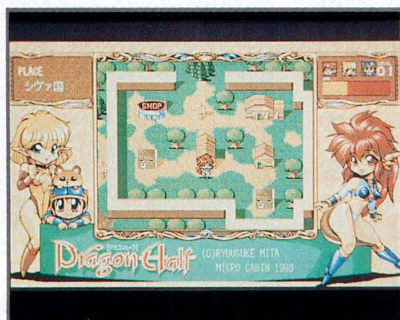
ドラゴンハーフの原作者、見田竜介が監修を務めたコミカルバトルRPG。富士見書房より刊行されている「月刊ドラゴンマガジン」に掲載されている人気漫画のオリジナルストーリーを元にしている。

原作の軽いノリがそのまま伝わるように、ルールはいたって単純に作り上げられている。そのため誰にでも簡単に楽しめるお気楽RPGとなった。戦闘はテーブルトーク感覚のカードバトル。2等身の可愛らしいキャラたちがちょこまか動く。

ミンク、ルファなどのおなじみのキャラクターたちが繰り広げるハチャメチャな世界はもちろん、見田氏描き起こしのキャラクター、「マリール」の登場も見逃せない。



●ピンナップ写真のようなグラフィックもちらほら。「ドラゴンハーフ」のファンならば、こういうお得なソフトはしっかりと押さえておきたい。



●基本的なゲーム画面。真上からの縮小マップ上を動き回ることになる。左右には見田竜介氏のイラストが。

CD-ROM

Ms. DETECTIVE

CD-ROMを使用した実写アドベンチャー

発売中 データウエスト 12800円



FM-TOWNSで好評だった「石見銀山殺人事件」に続く、データウエスト独自のシステムによるオリジナル・ドラマ・アドベンチャー・ゲーム。音にもこだわり、外付けCD-ROMドライブでは聞く事のできなかったCD-DAを改良し、高音質PCMを使用している。俳優には主人公、樋渡千里役を中村こずえが担当。

ストーリーは仕事に疲れた千里が旅行にでかけ、そこである怪しげな白い人影を見る。好奇心に駆られた千里はその正体を明そうと独自に調査を始める、というもの。

CD-ROMの持つ映像力、音質、容量などを余すところ無く使い、ゲームとしての質を高めた秀作。PC9821用。



●さすがに実写を取り込んだだけあり、画面が綺麗。このソフトのために本格的なロケ撮影が行われているらしい。



●画面は両方ともFM-TOWNSのもの。しかし9821版でも遜色のない出来に仕上がっていることだろう。また開発中のため、メッセージ部分が同じ表示になっている。

FLOPPY-DISK

提督の決断II

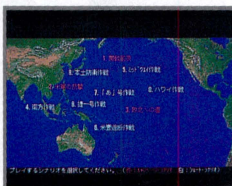
第二次世界大戦を電話回線でも！

12月16日発売 光栄 14800円



歴史モノの中でも一段と情報量の多い第二次世界大戦をモデルとした戦争SLG。前作の大まかなシステムはそのままに、さまざまなバージョンアップを果たした。まず戦艦、航空機、潜水艦、戦車の種類がかなり増え、各兵器の情報も増えた。例えば戦艦なら、右左舷と前後では攻撃力が違う。つまり戦略に方向性が加えられたのだ。また前作では全くと言っていいほど意味の無かった作戦会議がかなり細分化された。そして将校の階級制も取り入れられ、RPG的な要素も加えられている。

しかし一番の魅力は、モデムと電話回線を使った対戦プレイが可能になったこと。緊張感のあるプレイが楽しめる。



●地図が広がった。これは喜んでいいものかどうか…。なぜなら大日本帝国軍の盟友であるドイツとイタリアが地図にないからである。豪州を落とせば多少は楽になるのだろうけど、どこまで通用するか。



●作戦会議が面白くなりそうだ。写真を見てもらえればわかると思うが、「裏取引」などのコマンドがある。どのように使うのかは不明だが、これなら内政も楽しそう。

●艦船データが方向性を取り入れて一新された。史実では一度も火を吹くこともなく沈んだ戦艦大和の46サンチ砲のデータには目をみはるものがある。

FLOPPY-DISK

レジオナル・パワーIII

宇宙空間で繰り広げられる壮絶な艦隊戦

12月14日発売 | コスモス・コンピューター | 12800円



宇宙時代の国家間抗争をテーマに宇宙艦隊戦を繰り広げる「レジオナル・パワー」シリーズ。その第三弾が発売される事になった。全体的なシステムはほとんど「2」の時のものを受け継ぎ、新たに変化したのはコマンド、戦闘方法、グラフィックの3つ。まずコマンドには星系探査、研究開発などが組み込まれ、戦略的、政略的にも幅が広がった。また戦術面では軌道戦、惑星戦が強化。惑星戦では大気圏を突入できる小型艦艇の存在が重要になる。加えて新たに作戦モードというルールが設けられ、作戦面でも計画の楽しみを味わえるようになっている。全てに関してしっかりとツボを押さえた進歩ぶりはさすがと言えるだろう。



●このように各星系ごとに星系地図が表示される。中には駐屯不可の星系もあり、惑星探査のコマンドが重要になってくる。早めに前線基地を探しておくことが大切。



●惑星攻略戦もデータの把握がしやすくなった。地上建造物の耐久力をグラフで見ることができるので作戦がたてやすい。堅固な防御陣を崩したときなどは、感動さえ覚えるだろう。



●艦隊戦が一層リアルにかっこよくなった。初代「レジオナルパワー」の時のような煩わしい操作もしなくてすむ。宇宙空間にほとばしる閃光は、そこで生死が問われていようとも興奮を誘う。

FLOPPY-DISK

パワードール

女性だけで編成された強行侵入チームを操れ

1月発売予定 | 工画堂スタジオ | 11800円



工画堂と言えばまず思い浮かべるのが「シュバルツシルト」シリーズ。シナリオ・SLGの雄として、今でも絶大な支持を得ている。その工画堂がリリースする新作シナリオ・SLGが本作「パワードール」。

時代は人口増加の進み過ぎた近未来。人類はオムニバスという惑星に移住し始めたのだが、その惑星の支配権をめぐって地球と争うことになる。プレイヤーはオムニ政府軍の特殊部隊「DoLLS」の司令官となり、任務を遂行しなくてはならない。

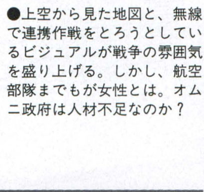
なんとこの部隊、隊員が全て女性で構成されている。ベトナム戦争を思わせるシナリオ展開とまみえて、女性版のプラトーンという雰囲気をかもしだしている。



●上空から見た地図と、無線で連携作戦をとろうとしているビジュアルが戦争の雰囲気を盛り上げる。しかし、航空部隊までもが女性とは。オムニ政府は人材不足なのか？



●部隊を編成しているところ。しかし「軍の紅一点」どころか紅満点といったところ。スチュワーデスのように、入軍審査には顔も関係してくるのだろうか？



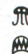
●戦略図はノンHEXタイプ。コマンド類はかなりシンプルになっている。政府の運命は彼女達パイロットの腕とプレイヤーの冷静な判断にかかっている。

FLOPPY-DISK

フロンティアユニヴァース

広大な銀河空間を統一するのだ

来春発売予定 | ビー・ピー・エス | 価格未定



102×72マスという広大なマップの銀河系を統一するのが目的のゲーム。銀河には150の惑星と50種族の異星人が存在する。その種族と和平または戦争を繰り返しながら自分の種族を存続させるのが目的。ゲームオーバーにならないかぎりはいくらでもゲームを続けることができる。

このフロンティアユニヴァースの世界には銀河盟主連合のコミニティーユニヴァースというものが存在する。これは傘下の惑星を持つ異星人同士が銀河に一定の秩序をもたらすために盟主間の交流の場として存在する惑星間会議のこと。ここではいろいろと異星人同士の取引が行われる。この会議を利用して、銀河を統一させるのだ。



●120×72の膨大なデータ量を持つマップが、銀河の奥深さを思わせる。これを武力だけで統一するのは一苦労。



●統一は別に武力のみでおこなうものではない。同盟国を増やして盟主と認められればいいのだ。また、別に統一しなくても、その種を存続させ続ければゲームオーバーはない。心行くまで永世中立国を決め込むのも面白いかもしれない。

FLOPPY-DISK

英雄伝説III

多くの人を魅了した英雄伝説今、新たな物語がはじまる

発売日未定 | 日本ファルコム | 価格未定

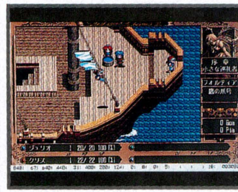


前作「英雄伝説II」は1992年のビッグヒット作品となり、ゲーム界の話題となった。今までのシリーズはイセルハーナ世界の王家の血を引く主人公の物語だったが、今回はティラスィールという全く別の世界の一地方が舞台となる。一地方だからといってスケールがダウンした訳ではない。全体で7章構成になっており、なんとそのうちの序章と1章だけで、前作「英雄伝説II」のデータ量を遥かに越えているのだ。

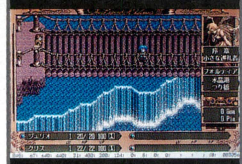
また、ゲーム中の世界が全てキャラクタ単位だというのもすごい。縮小サイズの街中を歩き回って、扉に入ると拡大された家の中が現れる、という方式ではないのだ。まさにリアル指向のRPGと言える。



●オープニング画面。主人公であるジュリオとクリスは大人になるための儀式をするため、各地にあるシャネリという祠を巡ることになる。期待と不安でいっぱいの時。



●全てのものがキャラクター単位の大きさなので、船もこんなに大きい。それだけに感情移入がしやすいだろう。ロープにかけてある布など、細かく書き込まれている。



●思わず見とれてしまうような美しい滝のグラフィック。伊達に「英雄伝説II」のデータ量をしのいでいない。遠近感が出ていて、見ていると吸い込まれそうだ。

FM-TOWNS

F

FMタウンズ

ニューマシン“MARTY”の投入や
CD-ROM一体型ハードの標準化で、
マルチメディア路線を突き進む
TOWNS陣営。
ゲームソフトも急激に増え、
これからの展開が
本当に楽しみになってきた。



FM TOWNSII　モデルME
■CPU／486SX(クロック25MHz)■補助記憶装置／3.5インチFDD２基。ハードディスク内蔵可能■メインメモリ／２MB（最大18MBまで拡張可能）■寸法／(幅) 340×(奥行)380×(高さ)125ミリ■価格／198,000円■富士通



FM-TOWNS MARTY
■CPU／32ビット■メインメモリ２Mバイト■補助記憶装置／3.5インチFDD１基■CD-ROMドライブ／１基■寸法（幅）316×(奥行) 255×(高さ) 146ミリ■価格／98000円■富士通

CD-ROM

Ed-Bogas' Music Machine

発売中　富士通　9800円

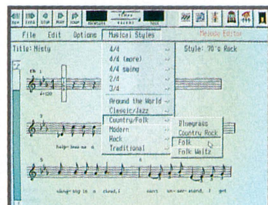


容易な操作で誰でも作曲が楽しめる

ＴＯＷＮＳ音源を利用して音楽をおもいっきり楽しんでしまおうというソフトが登場した。操作は至って簡単で、メロディーを五線譜に書き込んで、あとはロック調、サンバ調などのミュージックスタイルを選び、コードを入力していくだけ。五線譜が読めない人、コードがわからないひとは楽譜を買ってきて打ち込むのもいいだろう。
対応しているのはＴＯＷＮＳの内蔵音源とＣＤ－ＤＡ、ＭＩＤＩの３種類。ＭＩＤＩの曲を作った場合、標準ＭＩＤＩファイル（ＳＭＦ）形式で記録することも可能。ＭＩＤＩ用のシーケンサーとしても使うことが出来るのだ。カラオケも用意されており、音楽の楽しさが満載のソフトと言える。



●ピアノや鍵盤がなくても音楽演奏が楽しめる。この際、楽譜の読み方を覚えてしまうのもいいだろう。



●操作にはマウスも対応しているが、やはりキーボードは必須。MARTYで使用したいと思っている人は要注意。「こんなフレーズが浮かんだんだけど」そこから始まった作曲家は意外と多い。いまこそ隠れた才能を探してみては？

CD-ROM

ELFISH-LITE

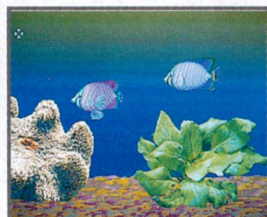
発売中　富士通　7800円

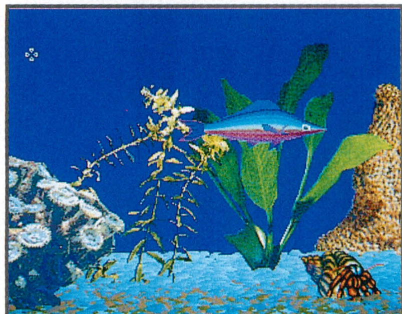


ディスプレイの中で美しい魚が泳ぐ

最近では熱帯魚を飼うことがブームとなっているようだが、場所がない、死ぬからいやだ、臭うから、高いなどの理由で飼えない、飼わない人がいるようだ。しかしこのソフトなら、その全てを解消してくれる。占領スペースはパソコン本体とディスプレイのスペースのみ。ゲーム中に魚が死んでしまうこともあるが、お金がかかるのは電気代だけだ。実際に飼っていたら水槽は買い替えなくてはならないし、オブジェクトに凝ればきりがない。見るのがせいいっぱいで、買うなんてとんでもないような値段の魚だっている。そんな魚だってオブジェだって、このソフトは全て網羅。グラフィックも美しく、見ていて飽きがこない。

●MARTYでも楽しめるので家庭用テレビにつないで一日中放っておくのもいいかもしれない。できればRGBのディスプレイが欲しいところ。ハイビジョン対応の「エル・フィッシュ」など発売されないだろうか？





●愛らしい熱帯魚が画面の中を泳ぐ。そのあまりの美しさに見とれてしまうこともしばしば。

CD-ROM

SCAVENGER Ⅳ

発売中 | 富士通 | 9800円



CGに磨きがかかったシューティング

フラクタルエンジン・ゲームとして大反響を呼んだ「マイクロコズム」に続く第二弾。グラフィック、ゲーム内容が格段にパワーアップされたフラクタル・シューティング・ゲームとなっている。

舞台は「マイクロコズム」と同じβ星系。連邦世界のあらゆる制御システムを統合した「βデータ網」が突然崩壊し星系は大混乱にみまわれた。連邦に唯一残った戦力である特殊部隊「スカベンジャー4」はデータ網を破壊した謎の敵に対し、闘いを挑むのであった。

映画のCG作成にも使われているグラフィックワークステーション「Ｉｎｄｉｇｏ」のCGは見るものを圧倒させる。



●美しいビジュアルはゲームとして大切な要素。このゲームに関して言えば、添削は必要なさそうだ。



●マウス、キーボードともに不要なのでMARTYを使用している人はそのままジョイパットで充分だろう。豪華なグラフィックを楽しんで欲しい。

CD-ROM

Museum of Museums

2月発売予定 | 富士通 | 12800円



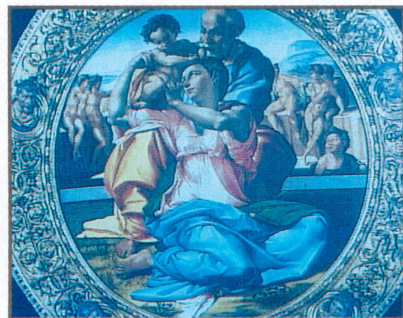
ルネッサンスアートの仮想美術館、OPEN

イタリア中のルネッサンス時代の有名な絵画を1700点も集めた美術館ソフト。歴史の裏を細解く700あまりの解説文とルネッサンス時代の音楽をまみえて、これからのマルチメディアを思わせる出来となっている。この膨大な数の絵画は「作者」「都市」「時代」の3つから好きに検索することが可能。また全ての絵画データはコピーフリーというのもうれしい。これを自分の好きなように使えるのだ。美術館としてだけでなくコレクションアイテムともなるので買い損ということは全く無い。

解説文は、誰も知らないような事をその当時の歴史と平行しながら解説。これでルネッサンス時代に強くなることだろう。

●このソフトがあれば上野辺りの美術館にわざわざ足を運ぶ必要もない。あなたの机がもう美術館になっているからだ。メモリーを4メガ使うため、残念ながらマーティーでは楽しめない。



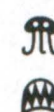


●FM-TOWNSの高画質のおかげで実現した美術館。世界でもこんなに作品を展示している場所はないだろう。

CD-ROM

シュバルツシルトⅣ

12月10日発売 | 工画堂スタジオ | 12800円



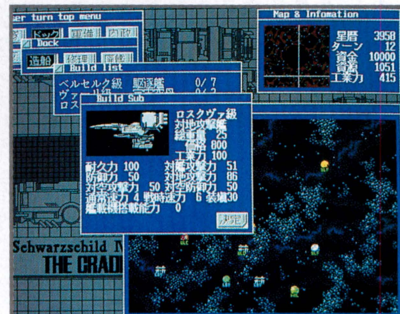
シナリオ・SLGの雄TOWNSで登場

政治から経済、戦艦の編集から侵略計画まで全てを指示することができる宇宙を舞台としたシナリオ・SLGの人気大作、シュバルツシルト・シリーズはこれで4作目。そしてとうとうFM-TOWNSにも移植されることになった。

98版でも取り入れられていたマルチウインドウ・システムはそのままに、FM-TOWNSならではの美しいビジュアルシーン、サウンドを追加。そういう意味では後発ソフトの方がお得なのかもしれない。

全体的なシステムとしては前作とあまり変わっていない。とにかく毎回スケールアップしていくシナリオが楽しみなソフト。ただ、少し難易度が高いという話も…。

●好きなようにウインドウを開くことができ、画面のサイズも変更できる。情報の整理がしやすい。





●宇宙戦争ものは艦隊戦が華。さすがにシュバルツシルトは艦隊戦も鮮やか。「我が国の存亡はこの一戦にあり」などとブツてみながら遊ぶのも面白いかもしれない。艦隊戦は提督の能力がものを言う。しっかりと提督を使いわけよう。

CD-ROM

Lemmings 2

'94年春発売予定 | 富士通 | 7800円(予)

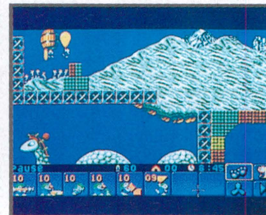


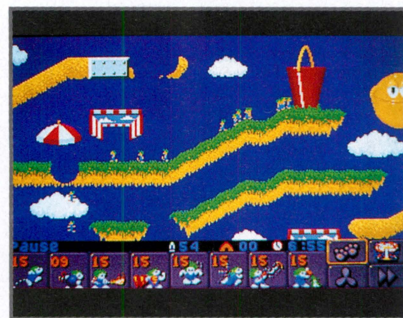
レミングスを制限時間内にゴールに導くのだ

前に進むことしかできないレミングスたちをなるべく多くゴールに導く、とコンセプトはいたって簡単なゲームだが、やってみるとこれが難しく、そして面白い。前作8種類あったスキルが今回はなんと52種類(!)に増えた。空を飛んだり海を渡ったりできるスキルもある。あまりのスキルの多さに混乱しそうだが、スキルを練習できるプラクティスモードが追加されているとのこと。これでみっちり練習しておこう。

一番変わった所は、レミングスを一匹でも助けられればクリアできるようになったこと。パーセンテージに泣くことはなくなったようだ。またレミングスのグラフィックも12種類用意されていて飽きがこない。

●中にはどうしてレミングスたちはこんなに理不尽な所を歩いているんだ！ と絶叫したくなるくらい難しいステージもある。そんな時はどんなスキルがあったか思い出しながら冷静に考える事が大事。





●のこのことどこまでも直進してしまうレミングスたち。うまくスキルを使い分けてゴールに導く。

X68000 X

X68000

クオリティそのままで
アーケードから移植できるのが
X68000最大の魅力。
最近では移植ものに加えて
「18禁」ギャルゲーも急増中。
ますますマニアックな香りが
強まってきた。



X68030
■CPU／MC68EC030（クロック25MHz）■補助記憶／5.25インチFD D2基。ハードディスク内蔵可能■メインメモリ／4MB（最大12MBまで拡張可能）■寸法／（幅）155×（奥行）270×（高さ）363ミリ■重量／7.8kg■価格／398,000円■シャープ

FLOPPY-DISK

項劉記

発売中｜光栄｜12800円



司馬遷の著者「史記」で有名な項羽と劉邦の戦いが今ここに

中国を舞台にしたゲームは同社の「三國志」が有名だが、そもそもその舞台である「漢」の国は劉邦がつくりあげたもの。つまり項劉記は三國志の原点とも言える。

プレイヤーは項羽か劉邦、どちらかを選んで中国大陸を統一するために戦う。ここで重要になってくるのが、同盟国と兵糧。この当時の中国は全ての同盟国に認められれば中国を統一したことになった。そのためたくさんの同盟国が必要なのだ。

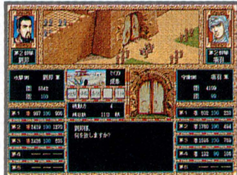
また兵糧は戦争で一番大切な要素。昔から食料総監のポストには信頼のできる頭のいい武将がついた。そういう意味からこのゲームは史実に忠実と言える。部下を率いて中国の覇者を目指してみては…。



●補給路、進攻路はこのように都市を結ぶ街道で表されている。補給しやすく、守備しやすい重要な都市は早めに手に入れておいたほうが後々有利になる。



●斉一の名軍師、張良が「背水の陣」で有名な韓信を味方につけたところ。この二人がいれば楚の国を滅ぼすのも時間の問題だろう。このように優れた同盟国が天下統一に向けて重要になってくる。

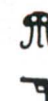


●攻城戦。門の様子もグラフィックで表示される。しかし歴史上、項羽と劉邦が直接対決したのはそう何回もない。この画面は史実に忠実なものなのだろうか？

FLOPPY-DISK

ダイアット・ヴァークス

発売中｜studioインフェルノ｜4800円



クォータービューの美麗背景を舞台に守護精霊狩りを楽しむ異色のSLG

岡山のソフトハウス、studioインフェルノのデビューSLG作品。

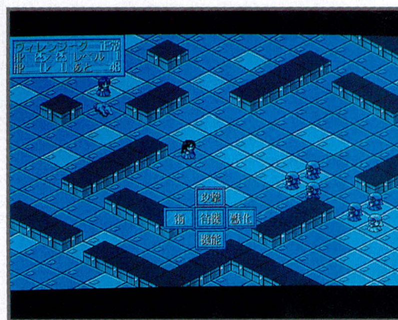
舞台は科学と魔法、人間と亜人類が共存する「ダイアット・ヴァークス」という架空の世界。ここはかつて王の善政と8人の守護精霊に守られた平和な世界だった。しかしあるとき、何を思ったのか王が世界に存在する守護精霊を排除せよ、と家臣に命令した。こうして始まった「守護精霊狩り」だったが、その裏にはどうやら隠された真相があるらしい…。

このような世界情勢を背景にゲームは進行していく。クオータービューの美しい画面が見る者の目を楽しませてくれる。タケルでしか手に入らないので注意。



●不条理な王の命令に思い悩む人々。物語を盛り上げてくれるビジュアルはこんなにも鮮やか。X68000ならではの見事な中間色表現だ。同社のこれからの作品にも期待したい。

●比較的単純なコマンド類で操作できる。四角ヘックスのシミュレーションなので移動パターンが計算しやすい。



FLOPPY-DISK

ぶたさん

発売中｜電波新聞社｜5300円



爆弾投げて、アイテム取ってぶたさんたちが繰り広げる熱いバトル！

一昔前にゲームセンターに顔を見せ、一部熱狂的なファンをつくったこのゲーム、同社の「ビデオゲーム・アンソロジー」というアーケードファンが泣いて喜ぶような企画のおかげでX68000版として蘇った。

ゲームは単純で、フィールドに散った爆弾を拾い、それを投げて爆発させ、自分だけ生き残らなければならない、というもの。各爆弾には数字がかかれていて、その爆弾を投げるとその秒数後に爆発する。また、赤く点滅している爆弾は爆発するとアイテムが出て来るので、それを狙って取るのも一つの手だ。伏せることや、相手のぶたさんを殴ることもでき、なかなか白熱する。古き良きアーケードゲームの再現版。



●COMぶたさんはやられると画面の端の方に飛んでいってしまうのだが、自分の操作しているぶたさんはディスプレイの方に飛んで来る。この場面を見て、泣き出した赤ん坊を私は知っている…。



●かわいいぶたさんたちが爆弾を投げる。全てのキャラには性格付けがなされ、各ステージの最初にデータを見ることができる。かわいい顔して、やっていることは超過激。



●ボーナスステージは典型的なもぐらたたき。アーケード版では花の模様にひっかかったり、ぶたさんの動きが速すぎたりして、なかなか思うように動かせなかった。

Macintosh

マッキントッシュ

CD-ROMドライブまで付いた
オールインワンのLC520が登場し、
この先マルチメディア機の
特性を生かした大作ゲームが
続々登場の予感。
人気シリーズの続編も
見逃せない！



LC 520
■CPU／68030(クロック25MHz)■メインメモリ／8MB(最大36MBまで拡張可能)■補助記憶／3.5インチFDD、HD160MB■付属／13インチトリニトロンカラーディスプレイ、Apple CD300i内蔵型倍速CD-ROMドライブ■サイズ／(幅)334×(奥行)420×(高さ)443ミリ■重量／18.4kg■価格／348,000円■アップルコンピュータ

FLOPPY-DISK

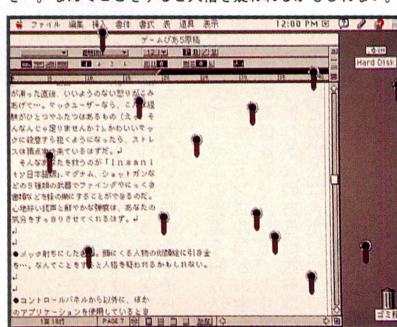
Insanity日本語版

発売中　アテイン　5800円

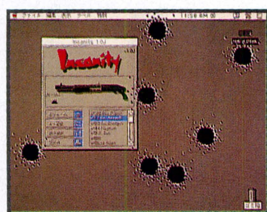


「いいかげんにしろ!!」やり場のない怒りはこれで解消

今日も深夜の残業。あとはこれを印刷すれば帰れるぞ、とファイルを保存しようとしたら、なんと画面がフリーズ状態！　背筋が凍った直後、いいようのない怒りがこみあげて…。マックユーザーなら、こんな経験がひとつやふたつはあるもの（えっ、そんなんじゃ足りませんか？）。かわいいマックに殺意すら抱くようになったら、あなたのストレスは頂点まで来ているはずだ。そんなあなたを救うのが「Ｉｎｓａｎｉｔｙ日本語版」。マグナム、ショットガンなどの9種類の武器でファインダやにっくき書類などを蜂の巣にすることができるのだ。心地好い銃声と鮮やかな弾痕は、あなたの気分をすっきりさせてくれるはず。



●メッタ撃ちにした書類。頭にくる人物の似顔絵に引き金を…。なんてことをすると人格を疑われるかもしれない。



●コントロールパネルから立ち上げる以外に、ほかのアプリケーションを使用しているときにも狙撃可能。銃器のほかにも、ユーモラスな牛の一撃！　などもある。

FLOPPY-DISK

仮想花札荘

発売中　テクタム　5000円

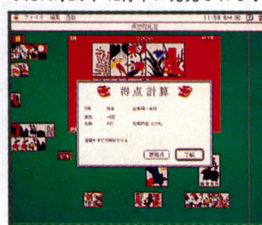


猪鹿蝶、誰でも知ってる花札をお江戸の町で真剣勝負！

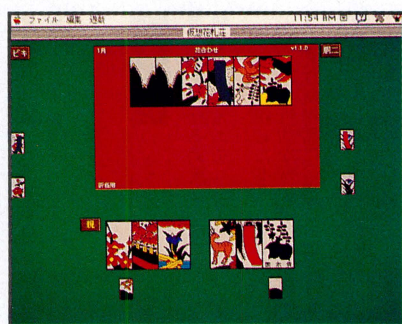
ファミコンで世界を席捲した任天堂も、最初は花札を作っていたのをご存じだろうか。日本古来の伝統的な遊戯である花札を、日本オリジナルルールにのっとって、本格的にマックゲーム化したのが、この「仮想花札荘」だ。

賭博はご法度の江戸末期の賭博場に人目を忍んでやって来たあなたのお相手は、花札賭博で一財産を築いたお鶴と、百戦練磨の叉蔵。花合わせ、こいこい、八八、むしの4種類から選んで、いざ勝負！

プレイヤーに与えられた権利は親を決める際に、最初に札を引くことだけ。あとは運を天に任せて、自分の直感を信じるだけなのだ。



●アップルトークやモデムによる複数プレイ、札のカスタマイズなどが可能になったVer.2が、12月中に発売される予定。



●韓国ルールのシェアウェアが好評で、本格的日本オリジナル版が製品として誕生した。

FLOPPY-DISK

キッズパズル

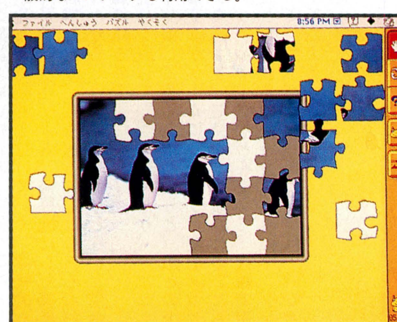
発売中　ミュージカル・プラン　12800円



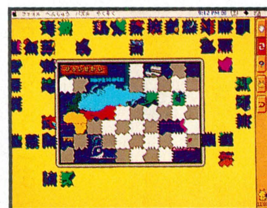
画面上でお手軽お気楽なジグソーパズル

はじめると完成までやめられなくなってしまうのがジグソーパズル。ピースをはめ込む快感と、完成したときの達成感は何度味わってもいいものだ。しかし、大作に挑戦した日には、完成までパズルを安全に広げておく場所が必要だし、完成後も飾るスペースに悩まされる。

それでも、パズルがしたい！　という人は「キッズパズル」をお試しあれ。子ども向けではあるが、最大約100ピースまで分割が可能で、形もオーソドックスなものからギザギザ、曲線などを選べるし、ピースをランダムに回転させてより難しくすることもできる。熱中して子どもとマックの取り合いをしないように！



●写真やイラストなどのもと絵が100枚も収録されており、一般的なPICTデータも利用できる。



●70ピースに分割した世界地図。こうなると大人でもけっこうてこずる。

FLOPPY-DISK

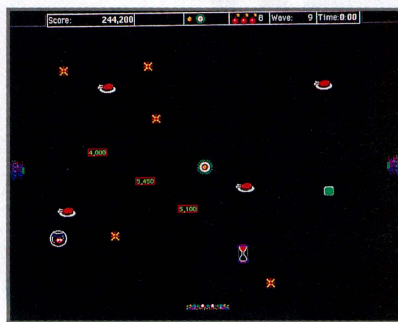
Crystal Crazy

発売中 | 誠和システムズ | 7800円

まだまだ冒険は終わらない…
あの空飛ぶ牛が帰ってきた！

初めてのカラー機種であるMacintosh IIで遊べる数少ないカラーゲーム、ということで人気を集めたCrystal Questが「Crystal Crazy」として再び登場した。

ルールはシンプル。宇宙船をマウスで操作して、クリスタルをせっせと集めればよいのだ。Crazyではクリスタル集めのほかに、グラスや金魚鉢などを壁に叩きつけて壊す、絵画を消しゴムツールを使うように消していくなどのステージも増えた。最初は、無重力の宇宙空間で思い通りに宇宙船が動いてくれないのでじれったくなるが、それに慣れるころにはすっかり熱中していること保証付きの秀作ゲームだ。


●壊れ物を「壁に叩きつけて壊す」のはストレス解消にもなる。ガッシャーンという効果音が爽快。


●一定のステージをクリアするとボーナス取得ができる。開発元の米国CASADY & GRENNE社はGlidarなどのゲームでおなじみ。「Spaceway2000」「ZOA - The Zone of Avoidance」というゲームも同様に誠和システムズより発売されている。すべて日本語マニュアル付き。

FLOPPY-DISK

SimCity 2000 日本語版

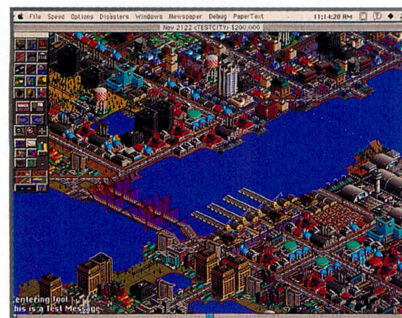
発売中 | イマジニア | 9800円(予)

3Dのリアルな街並みに感動
名実ともにパワーアップ!!

マックのシミュレーションゲームの代表格、SimCityがパワーアップし、「SimCity2000」として登場！ 前バージョンには「ずいぶんハマったよな…」なんていう人はもちろんだが、画面が立体的な3Dになり、さらには地下鉄まで走らせることができるようになったと聞けば、シミュレーションゲームはあまり好きではないという人も、おおいに興味をそそられるはずだ。

4年がかりでユーザーの提案を組み込んだ2000は、下水、トンネルなどの地下設備や、土地の高低を取り入れて、より複雑になった。リアリティのある街並みはためいきがでるほどのできばえだ。


●土地の高低や、地下設備、複雑な経済モデルも加えられた。うれしいことに、従来のSimCityの都市を、2000でプレイすることも可能。


●緻密でかわいらしい街並みはただ眺めているだけでも楽しい。ましてや自分の造った街ならば、愛着もひとしお。

CD-ROM

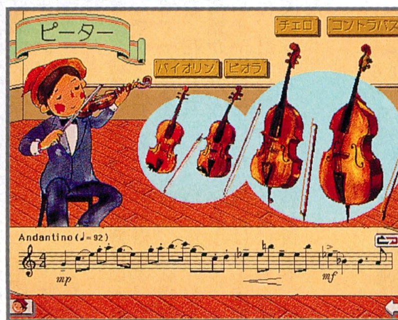
Music ISLAND Vol.1 ピーターと狼

発売中 | オラシオン | 19800円

音楽をあらゆる角度から楽しめる
親子で遊べるエデュテイメントソフト

3Dを多用したSF、アドベンチャーものなど、男性的な感じのものが多かったCD-ROM作品に、最近では女性をターゲットにしたものや、家族で楽しめるような作品がリリースされはじめた。

このMusic ISLANDシリーズは、新しい方法でクラシック音楽を楽しむための音楽絵本である。第1弾の「ピーターと狼」は、ロシアの作曲家プロコフィエフが、子どもたちに音楽を楽しく理解してもらうために作曲した音楽物語。楽曲を聴いたりアニメーションを楽しむのはもちろん、MIDIデータが収められているので、楽器や音源を接続して、自分なりにアレンジすることもできる。



●画面上のグラフィックをクリックすると、その楽器の音色や、楽曲を聴くことができる。



●水彩画による暖かいタッチの絵は絵本作家として有名な玉井泉氏の作品。クイズやゲームで遊びながら、音楽についてより深く知ることができるようになっている。

FLOPPY-DISK

Spaceward Ho！ 日本語版

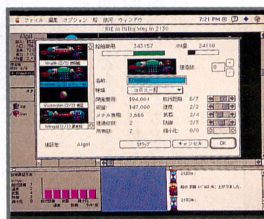
発売中 | 亘香通商 | 11000円

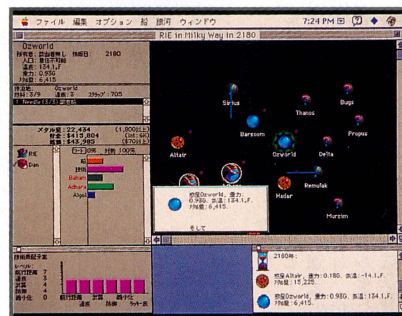
敵との駆け引きに勝ち
自分の「銀河帝国」を手に入れよう！

自分の惑星を基盤として、宇宙に散らばる敵の惑星と戦いながら、未知の惑星を植民地化し勢力範囲を拡げていく、本格的な銀河系宇宙攻略ゲーム。植民地にした惑星を維持したり、船を造るのにはもちろんお金がかかる。うまくやりくりしないと借金地獄に陥るので要注意。

金品を渡して同盟を結んだり、メッセージを交換して戦略を練ったりと、敵との上手な交渉がゲームに勝つコツ。変なメッセージを送って、絶交を申し渡されることも。

アップルトークなどを使って、複数で遊ぶこともできるのが特長。数台のマックがあって、サーバーなどにつながれているオフィスにはうってつけ!?


●探検や戦闘に欠かせない船は3種類用意されており、好みの戦艦を自分でデザインすることもできる。



●映画「スタートレック」シリーズでおなじみの惑星の名前も登場。疲れたらオートモードにして眺めるのもいい。

CD-ROM

CHUCKLE TIME



発売中 | 太洋堂 | 6300円

不条理なセリフが飛びかう不思議な館へいらっしゃい

「古ぼけた一冊の本を開くと、そこには季節を失った幻想の館があり、楽しい住人たちがあなたを待っている…」ファンタジックなオープニングの「CHUCKLE TIME」だが、いざ館に入ると珍妙なキャラがそこかしこに立っており、これまた奇妙なセリフや、ギャグをかましてくれる。強いて言うなら「関西ノリ」のエンターテインメントソフトだ。

いくつかのアイテムを手に入れて、館に失われた季節を取り戻すのがゴールなのだが、むしろ各部屋にあるショートゲームや、アニメーションなどを楽しみながら、クスクス笑う（CHUCKLE）のが本来の目的。時には大爆笑のネタもある。



●キャラのセリフの中には、アイテムを見つけるためのヒントも含まれているので、何回もクリックしてみよう。



●多種多様なキャラが混然一体となって登場する。関西弁を理解しない人のために、「用語集」も付いている。



●「手強い相手」といわれるモモキン。無表情がなんとなく恐い。なんとも不思議なキャラクター。

CD-ROM

ワールドエンジン ファンタジオン



'94年1月発売 | サイトロン・アンド・アート | 9800円(予価)

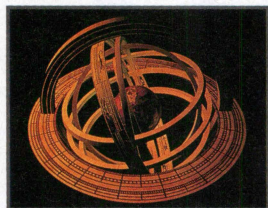
おとぎ話のおもちゃ箱をひっくり返し自由自在に遊んでみよう！

誰でも知っている古今東西のおとぎ話や物語。その世界を自由に行き来することができたら!? 「不思議の国のアリス」で、アリスが自分の流した涙によって漂流していった先が、孫悟空の生まれ故郷の花果山だったり、孫悟空が金斗雲で地の果てまで飛んでいった先に、「ガリバー旅行記」に登場するラピュタ（飛び島）が浮かんでいたりしたら…。

おなじみのファンタジー世界を縦横無尽に漫遊し、好みに創りあげることができるのが、この「ファンタジオン」。あなたも物語世界の実験装置・ワールドエンジンを操作して、理想の仮想空間に自分自身の心を投影してみてはいかが。

●「バラエティショー」に続くサイトロン・アンド・アートの新作は、物語世界をコーディネイトする異色作だ。





●物語地図上でそれぞれの物語の情景や演出をコントロールすることによって、オリジナル・ストーリーを楽しむことができる。

FLOPPY-DISK

V FOR VICTORY Ⅲ MARKET GARDEN 遠すぎた橋



発売中 | イマジニア | 12800円

勝利を目指して大作戦を実行！緻密でリアルな陸戦シミュレーション

戦争シミュレーションの傑作シリーズ「V FOR VICTORY」の第3弾。このゲームの舞台となるのは1944年、第二次世界大戦中の欧州。早期終結を目指す連合軍は、ドイツ本国への進撃のために主要河川にかかる6つの橋を確保（マーケット作戦）すると同時に、機甲戦力を集中して一挙にドイツの心臓部に突入する（ガーデン作戦）という大胆な作戦をとった…。

プレイヤーは指揮官になって様々な状況を分析し、判断を下さなければならない。最初のプレイで勝利を収めたとしても、もっと効果的な攻撃方法があったのでは…と反省し、再びプレイして欲しい。奥の深いゲームなので何度でも楽しめるはずだ。



●マーケット・ガーデンの地図はベルギーのアルバート運河とオランダのアムンヘル間の実際の地形を表している。

●画面右上のサイドバーでオプションを設定したり、付加的な情報を入手する。カレンダーページをクリックすると、向こう5日間の天気予報とカレンダーなどを表示。



CD-ROM

HELL CAB



発売中 | ワーナーミュージック・ジャパン | 19000円

ニューヨーク発 地獄の観光ツアーへようこそ！

ニューヨークを訪れてタクシーに乗ったことがある人なら分かるはず。あやしげな英語の運転手、荒い運転、赤信号無視の歩行者はいるわで、ひやっとした気分を味わうことも少なくない。そして「HELL CAB」で、JFK空港からタクシーに乗り込んだあなたは、ひやっとどころかとてつもなく恐ろしい目に遭うことになるのだ。

プレイヤーは悪魔のタイムマシンであるタクシーに乗り、皇帝ネロ支配下のローマ、第一次大戦の戦場、恐竜が徘徊するジュラ紀のジャングルを旅し、ニューヨークへ戻る扉を探しださなくてはならない。あなたはラウルのサイトシーイングツアーにサバイブすることができるか!?

●ドライバーのラウル。バックミラーに映る彼の目がちょっと変！と思ったときにはもう遅い。





●紀元前のローマのコロシアムに連れていかれ、捕われの身に…。牢獄から出るには皇帝ネロのご機嫌をとらなくてはならない。



●あちこちにある ATMでは、現金を引き出すほか、ゲームの説明や、旅する時代の背景を知ることもできる。右下のSoul-O-Meterで、生命と魂の残り数をチェック。I LOVE NYバッグにはお金や武器を入れておく。

Jリーグのチケット情報が知りたい。

コンサートの当日券情報が知りたい。

週末に発売されるチケット情報が知りたい。

来日アーティスト情報が知りたい。

チケット先行予約情報(PIAカード会員)が知りたい。

知りたいときに…

ぴあFAXがある。

●24時間自動対応●お手元のファクシミリで利用できる●リアルタイムのフレッシュ情報

コンサートの当日券・追加席情報や、Jリーグのチケット情報など、オイシイ情報を24時間いつでも取り出せる「ぴあFAX」サービス。お手元のFAXから最新の情報が取り出せる快感を体験してみよう。

FAX:0990-31-8000

- Jリーグ Ticket Express 情報No. 61
- ザ・当日券 情報No. 10
- チケぴ今週のセレクト 情報No. 11
- 来日アーティスト速報 情報No. 12
- チケット先行予約情報 情報No. 80

この他の最新情報メニューは、ぴあFAX総合案内(情報No. 00)に掲載されています。

操作方法

FAXの受話器をとる ▶ 0990-31-8000をダイアルする ▶ 音声案内に従って0を押す ▶ 取り出したい情報の番号を押す ▶ スタートボタンを押してから受話器を元に戻す ▶



ぴあFAXに関するお問い合わせ
03-3265-5526
月～金
10:00am～6:00pm

●プッシュ回線のFAXにてご利用いただけます。●ダイヤル回線の場合はセンター接続後、ピッポッパとプッシュ音が出るように切り替えて操作してください。●NTTダイヤルQ²サービス提供地域外からはご利用できません。●ご利用の際には、通話料のほかに情報料がかかります。

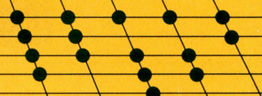
情報キャッチ パソコン通信

コンサート・演劇のチケット情報など、ぴあの最新情報は5つのパソコン通信ネットワークでもキャッチできます。

●パソコン通信を始めるには…

パソコン(またはワープロ)、モデム、通信ソフトのほかに、各パソコンネットへの入会が必要です。詳しくは各ネットへお問い合わせください。

ASAHIネット……☎03-3666-2811
NTT PC…………☎03-3432-1881
日経テレコン……☎03-5294-2402
NIFTY-Serve…☎03-5471-5806
PC-VAN…………☎03-3454-6909



CD-ROM

ぼのいぢり

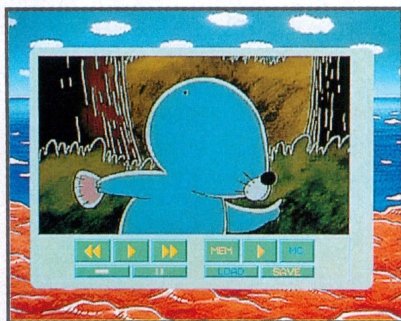
ラッコのぼのぼのとお話してなんだか少し楽な気分

発売中 バンダイビジュアル 9800円



ユニークなラッコのぼのぼの、気弱なしまりすくん、いじめっこのアライグマくんらが登場し、笑いのなかにも人生哲学が感じられる、いがらしみきおの4コママンガ「ぼのぼの」。作者自ら監督した映画版を、まるまるQuickTimeムービー化したのがこの「ぼのいぢり」だ。

いつものようにのどかな森の一日。ところが、その森めがけて見たこともないデッカイ生き物がやってくるという…。物語は17のキャラクターの視点で鑑賞できるようになっており、話の途中でほかのキャラにチェンジもできる。さらには、ぼのぼのとお話ができるという、TALKINGぼのぼのも!! ファンにはうれしい一枚だ。



●好きなシーンを好きなキャラで見ることができる。音楽を担当するのはゴンチチ。



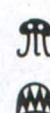
●ぼのぼのとお話ししよう! ちょっと変な彼だけど、きっと楽しい気分になれるはず。

FLOPPY-DISK

Maze Q

新趣向の迷路&クイズゲームであなたの頭脳に挑戦!

発売中 デジモーション 8800円



正統派のRPGが、ダンジョンでモンスターと戦い、アイテムを得るのが目的なら、この「MazeQ」は3次元迷路をさまよいながら遭遇したクイズに答えるという知的ゲーム。時間内に迷路を脱出するのが目的なので、ゴールしてもお姫さまやお宝が待っているわけではないが…。

迷路はそれほど複雑ではないが、クイズはかなりの難問ぞろい。三者択一とキーボードでの入力問題に答えていくスタイルだが、時間制限があるので気があせってしまい、けっこうスリルも味わえる。問題に正解すると得点が加算されるほか、全体マップが表示されたり、迷路を脱出するための鍵が増えたりする。



●迷路は毎回違うものが現われるし、問題数も豊富。付属のQuizMakerで難問・珍問を自分で作成することも可能。



●クイズを出すモンスターに遭遇。質問は一般常識からマックに関するマニアックな質問まで多種多様。

CD-ROM

モダン・タイムス

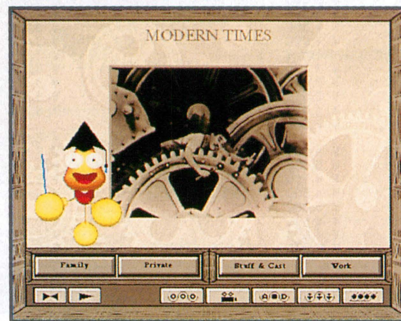
コメディの王様、チャップリンの「モダン・タイムス」をじっくり解析

12月10日発売 パイオニアLDC 12800円



人間不在の機械化へのアンチテーゼとして描かれた映画「モダン・タイムス」(日本公開'38年)。映画史上に残る傑作全編をQuickTimeムービーとして収録したのがこの作品だ。ただ鑑賞するだけでなく、進行役の博士キャラが、そのシーンに関係のあるトピックスの解説を加えてくれる。

同映画の撮影日誌、コンテ、スケッチなどの制作過程だけでなく、チャップリンに関する貴重な資料も満載している。フィルモグラフィーや年表、彼の才能を発掘したフレッド・カーノー氏や親友ダグラス・フエアバンクスなど、彼を取り巻く人物辞典などで、チャップリン像をマルチメディアならではの手法で浮き彫りにする。



●中央のスクリーンで映画が再生される。画面左にいる愛嬌のあるキャラが進行役の博士。



●チャップリンに関する豊富な資料は、データベースとしても使用できる。映画ファンにとっては貴重な一枚だ。

CD-ROM

LUNICUS

ハイテンポな動きが気持ちいい宇宙アクションRPG

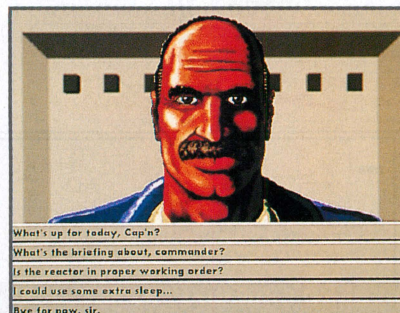
発売中 インフィニシス 9800円



月に設置されたルニカス基地のプレイヤーが、エイリアンの脅威にさらされている地球を救うべく戦う、というスタンダードなSFアクションの「LUNICUS」。ほかの隊員と会話したり、出撃するためのブリーフィングを受けたりするのだが、これらはすべて英語。特にモスクワ生まれの司令官の英語は巻き舌で聞き取りにくいが、何度も聞き返すことができるので英会話の勉強になってしまう…かもしれない。それに、戦闘に出てしまえば、あとは撃ちまくるだけ! うんざりするほどザコの敵が現われるが、本命はボスであるHypnode。こいつをやっつけてエイリアンHive Queenから地球を救うのだ!



●Molotov司令官。しゃべるときの口の動きが妙にリアルでおもしろい。相手のセリフに適した返答をしなくてはならないが、上から順に答えておけばほぼOK。



●SuperCardを作ったビル・アップルトンが率いる米国CyberFlix社が制作。素早く、滑らかな動きには脱帽。

ソフマップ

アミューズメントニュース

100% PERSONAL COMPUTER Sofmap

A NEWS

AMUSEMENT NEWS

超高額買取情報満載!!

速報!! 今月の超高額買取

スーパーファミコン 将棋 風林火山 買取金額¥4,500

スーパーファミコン Jリーグサッカー プライムゴール 買取金額¥5,500

スーパーファミコン ウイニングポスト 買取金額¥6,500

あなたのゲームソフト・ゲーム機本体・周辺機器、ゲームに関するものなら何でもソフマップが超高額で買取ります!!

MD ガンスターヒーローズ 買取金額¥2,500

SFC らんま1/2 朱猫団的秘宝 買取金額¥4,000

SFC スーパーニチブツマージャン2 全国制覇 買取金額¥4,000

決め手は買取スタンプカード

今年冬の沢山発売されるゲームをこなすコツはこれだ

只今ソフマップ買取センターにてご来店のお客様に買取スタンプカードを配付しています。
2,000円買取毎にスタンプ1個捺印、25個で満了後アミューズ割引券と交換になります。
どれだけお得かは、持ってるあなただけが知っている。

SFC 超時空要塞マクロス 買取金額¥4,200

SFC 龍虎の拳 買取金額¥4,000

MCD ソニック・ザ・ヘッジホッグCD 買取金額¥2,800

ゲーム名	買取金額
スーパーファミコン	
アクトレイザー2　沈黙への聖戦	¥4,200
イーハトーヴォ物語	¥4,500
エアーマネジメントII 航空王をめざせ	¥4,500
オセロワールド	¥4,500
弟切草	¥4,000
餓狼伝説2	¥4,500
ぎゃんぶらぁ自己中心派	¥4,500
クラシック・ロード	¥4,000
三国志III	¥5,500
GP-1	¥4,000
実戦！　パチスロ必勝法	¥4,500
ジミーコナーズのプロテニスツアー	¥4,000
シムアント	¥5,000
少年アシベ　ゴマちゃん遊園地大冒険	¥3,000
初段　森田将棋	¥4,000
新日本プロレス超戦士IN闘強導夢	¥4,500
スーパーエアダイバー	¥4,000
スーパーカジノ　シーザースパレス	¥4,000
スーパー上海ドラゴンズアイ	¥4,500
スーパー将棋	¥4,200
スーパー倉庫番	¥4,000
スーパー大航海時代	¥5,200
スーパーチャイニーズワールド2	¥4,000

ゲーム名	買取金額
スーパーテトリス2＋BomBliss	¥4,200
スーパーバトルタンク	¥3,800
スーパーパワーリーグ	¥4,000
スーパーファミリーテニス	¥4,000
スーパーブラックバス	¥5,000
スーパー麻雀	¥3,500
スーパー麻雀大会	¥4,000
スーパーマリオカート	¥4,000
スーパーマリオコレクション	¥4,200
スーパー桃太郎電鉄II	¥4,200
ステルス	¥4,000
装甲騎兵ボトムズ	¥4,500
対局囲碁ゴライアス	¥7,000
大閤立志伝	¥4,000
第3次スーパーロボット大戦	¥6,000
大戦略エキスパート	¥4,800
提督の決断	¥5,500
デビルズコース	¥4,000
トルネコの大冒険～不思議のダンジョン～	¥6,000
ナムコットオープン	¥4,500
日本プロ麻雀連盟推薦　プロ麻雀　極	¥5,000
パチ夫くんスペシャル	¥5,000
パチンコ物語　パチスロもあるでよ!!	¥5,200
早指し　二段森田将棋	¥7,500

ゲーム名	買取金額
美少女雀士スーチーパイ	¥4,000
ファイナルファンタジー4　イージータイプ	¥4,000
ミラクルガールズ	¥4,000
モノポリー	¥5,000
ユートピア	¥3,500
ヨーロッパ戦線	¥5,500
ラスベガスドリーム	¥5,000
リーディングカンパニー	¥4,500
ワイアラエの奇蹟	¥4,000
ファミコン	
テトリスフラッシュ	¥2,000
ぷよぷよ	¥2,000
へべれけ	¥2,000
メタルスレイダー・グローリー	¥4,000
ろくでなしブルース	¥2,000
PCエンジン	
悪魔城ドラキュラ血の輪廻	¥3,500
イースI・II	¥5,000
英雄三国志	¥4,500
究極麻雀2　スーパーアイドルグラフィック	¥4,500
三国志III	¥5,000
CD麻雀美少女中心派　システムカード付ノミ	¥4,500
超兄貴	¥4,500
天外魔境（SCD）限定版	¥5,000

ゲーム名	買取金額
麻雀学園（ビデオ付）	¥6,000
マジカルチェイス	¥5,000
ムーンライトレディ	¥4,500
ラングリッサー光輝の末裔	¥4,500
メガドライブ	
エル・ヴィエント	¥3,500
三国志III	¥4,500
Jリーグプロストライカー	¥3,200
シャイニングフォースII 古えの封印	¥3,400
雀偵物語	¥3,500
スーパーファンタジーゾーン	¥3,700
ストリートファイター2ダッシュプラス	¥3,500
提督の決断	¥5,800
魔天の創滅	¥3,200
メガCD	
ウイニング.ポスト	¥3,600
F1 CIRCUS CD	¥3,500
PSYCHIC SERIES Vol.3 AYA	¥3,000
シルフィード	¥2,500
リーサルエンフォーサーズ	¥4,000
NEO・GEO	
クイズ名探偵ネオ＆ジオ	¥10,000
クロスソード	¥11,500
SAMURAI SPIRITS	¥19,000

ゲーム名	買取金額
スーパーサイドキック「得点王」	¥11,500
ニンジャコマンドー	¥11,000
ビューポイント	¥14,000
ラストリゾート	¥12,500
本体	
ゲームギア＋（ミッキー）	¥8,000
ゲームボーイ	¥4,500
CD・ROM Ver.2.0 2.1	¥5,000
新型ファミリーコンピューター	¥4,000
スーパーCD・ROM	¥16,000
スーパーファミコン	¥9,800
NEO・GEO（黒）	¥24,000
PC Engine DUO	¥16,000
PC Engine DUO-R	¥17,000
MEGA CD	¥14,000
MEGA-CD 2	¥15,000
メガドライブ2	¥5,500
ワンダーメガ2（コードレス）	¥30,000

その他ゲームに関するものなら何でも買取りします!!

買取価格は11月現在の価格です。買取価格は相場によって変動いたします。

お申し込み方法

1. 商品と身分証明書（免許証・保険証・学生証etc）、印鑑（個人印）を一緒にお持ち下さい。
2. その場にて査定後、即現金をお支払いします。
3. 直接店頭にこれない方は、お電話にてお問い合わせ下さい。

※18才未満の方は、親の同意書が必要です。

■ご注意■

1 故障している物や同じソフトが2本以上ある場合は、買取できないことがあります。
2 箱・説明書・附属品（人形・マップなど）がない場合は、価格が変動します。
3 ソフト・本体の汚れのひどいもの、落書きがあるものや、箱や説明書の破損のひどいものは受け付けられません。
4 受け付け完了した場合は原則として返品はできません。
5 発送された方は送り状の控えを大切に保管して下さい。荷物が不明、届かなかった場合当社では責任を負えません。

TOKYO AKIHABARA 03-3253-3099

JR秋葉原駅
◄JR山手線・京浜東北線
至東京
電気街口
アキハバラデパート
JR総武線
T-ZONE
ミナミ無線
ヤマギワ
16号店
中央通り
本店
三菱BK
サトームセン
LAOX
ソフト買取センター Part II（銭谷ビルB1）
至御茶ノ水

OSAKA NIPPONBASHI 06-634-3709

5号店
4号店
上新電気8番館
NTT
恵美須駅
堺筋
阪神高速
中川ムセン
三和BK

ヨドバシカメラ
安田生命第2ビル
小田急
西口
京王
ルミネ
JR線新宿駅南口
ヨドバシカメラOA館
新宿1号店
東洋信託BK
カメラのドイ
新宿スカイビル
甲州街道
新南口
新宿ソフト買取センター

TOKYO SHINJUKU 03-3343-7381

必ずお電話にてお問い合わせください。

お問い合わせ フリーダイヤル **0120-009-596**

ファミコン売るなら ソフマップ

〒116 東京都荒川区町屋7-6-4 ソフマップ物流センター

年末年始スペシャル

GAMEぴあ GAMER'S FORUM

ボーナスで懐具合もよくなったし、まとまった休みもとれる…。年末年始はゲームファンにとってまさに夢のシーズン。そこでお届けするのがこの「GAMER'S FORUM」。周辺機器ガイドからショップマップ、クイズまで、ゲームファンの年越し情報を満載！

提供／バンプレスト

クイズ正解者に抽選でゲームソフトが当たる。


すーぱーぷよぷよ（5名）


ソウル&ソード（5名）


ガイアセイバー（5名）


剣勇伝説YAIBA（5名）

年末年始だからこそ実行したい

ゲーム環境グレードアップ大作戦

ユーザー側の心構え次第で、よくも悪くもなるのが家庭用TVゲーム機の周辺環境。ボーナスで懐も暖まった年末年始のこの時期。思い切った投資で、ゲーム環境をグレードアップしてみては？

快適プレイを実現!!

ゲーム周辺環境の中で、最もてっとり早くグレードアップできるのが操作系＝コントロールパッド。ここでは数多く発売されている各社コントローラーをタイプ別にピックアップしてみた。

買い替えに最適！ 廉価版連射コントローラー

毎日欠かさずゲームをプレイするという人なら、1年も経てば純正コントローラーのボタンのへたりに気がつくはず。こんな時は、純正のものに買い替えるより、連射機能付きの廉価版コントローラーを選ぶほうが賢い。連射は以前より使用頻度が低くなったものの、やはりあるにこしたことはない機能。ここで紹介する2機種は、どちらも連射対応でしかも使用感に優れたもの。自分の手のフィット感に応じてチョイスしたい。

イマジニアパッド



●全ボタンに3種類（最大秒間30発）の連射モード搭載。スロー機能付き。スーパーファミコン用。イマジニア。1980円



スーパージョイカード

●A、B、X、Yボタンに3段階（最大秒間16発）の連射機能付き。スーパーファミコン用。ハドソン。2480円

格闘対戦ゲームファンならやはり6ボタン型で勝負を決めたい

カプコン・パワー・スティック・ファイター

●「ストII」の本家が発売する6ボタンスティック。ファミコン・スーパーファミコン用とメガドライブ用がある。カプコン。各9800円。左は専用のコードレスアダプタ。7800円



ファイティングスティックマルチ

●ケーブルを差し替えるだけでスーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブの3機種に使用可能。ホリ電機。8900円



「ストII」の大ヒット以来、ゲーム界は格闘対戦アクションゲームの全盛を迎えている。とはいえ、「ストII」はもともとアーケードで6ボタン式だったゲーム。家庭用TVゲームのボタン配列では、オリジナル通りのコマンド操作は楽しめない。そこで登場したのが「ストII」および同様のコマンド操作をするゲームに最適の、6ボタン式のコントロールパッド。アーケードと同じ感覚のスティックタイプから、手軽なパッドタイプのものまで、各社から数多くの種類が発売されている。

ただし、格闘ゲームには必須のこのアイテムも、それ以外のゲームではかえって操作がしにくくなることもあるので注意したい。

SLG好きなら マウスは必携

最近のパソコンからの移植ゲームはマウス対応のものが実に多い。もちろん、コントローラーでも遊べないことはないが、オリジナル版のインターフェイスそのままのほうが遥かに操作性はアップする。

セガマウス

●トラックボールとしても使用可能。メガドライブ用。セガ。5000円



PCエンジンマウス

●RUN、SELECTボタン付き。PCエンジン用。NECホームエレクトロニクス。4980円



操作系の充実で

次世代を担うコードレス&マルチ対応

年末年始のパーティ・シーズンに欠かせないのが、多人数プレイ対応のマルチタップ。「桃太郎電鉄」「ボンバーマン」（ハドソン）などの多人数対応ゲームの浸透によって、需要もさらに高まってきた。最近ではこのマルチ機能にコードレス機能を付加したタイプのパッドが発売され、次世代の操作系として大いに注目を集めている。処理速度もコード付きタイプと同等レベルに高速化された。

コードレスマルチタップセット

●コードレスマルチタップとコードレスパッド1本のセット。PCエンジン用。NECホームエレクトロニクス。9980円



ワイヤレスマルチショット



●送信コントローラー1台＋受信ユニットのセット。電池寿命は連続使用で140時間以上。スーパーファミコン用。ヨネザワPR21。5800円

コマンド記憶型のインテリジェント・コントローラー

連射、コードレス、6ボタン…。進化を続けるコントローラーに、さらに新機軸が登場した。ここで紹介する2種類はどちらも特定のボタン操作を記憶させられるタイプ。たとえば操作の難しい「ストII」の必殺技コマンドやRPGの経験値稼ぎなどが、ボタンひとつで可能になるというスグレものだ。ゲームマニアからは邪道と非難されそうだが、面倒なボタン操作に不慣れな大人ユーザーには非常にありがたいアイテムといえるだろう。価格も手頃なので、1台持っていても損にはならない。

必殺コマンドコントローラー



●5種類のコマンドを登録・保存可能。最大秒間30発の連射機能、スローモーション機能付き。スーパーファミコン用。コナミ。3500円

イマジニアプロパッド

●代表的な格闘技コマンドを30種プリセット済。6コマンドを登録可能。LCDディスプレイ搭載。スーパーファミコン用。イマジニア。3980円



ファイティングコマンダー



●6ボタンであるばかりか、連射、スロー、ホールドなどの機能も搭載して低価格を実現。スーパーファミコン用。ホリ電機。2680円

アベニューパッド6



●I、IIボタンのみを有効にするモード切り替えスイッチを搭載。PCエンジン用。NECアベニュー。3980円。

タップの増設でパーティ対応のゲーム環境に

マルチタップでパーティを演出！

4プレイヤーズアダプター



●ファミコン用の定番マルチタップ。ホリ電機。2480円

セガタップ

●最大4個のコントロールパッドを接続可能。対応ソフトが少ないのが残念。メガドライブ用。セガ。3000円



スーパーマルチタップ



●1台で最大5本のコントローラーを接続可能。スーパーファミコン用。ハドソン。2980円

ホリマルチタップ



●コンパクトサイズと低価格が売り。4本まで接続可能。スーパーファミコン用。ヨネザワＰＲ21。2480円

マルチアダプターオート

●1台で4本のコントローラーが接続可能。世界最小サイズを誇る。スーパーファミコン用。ヨネザワＰＲ21。2980円



人の集まる機会の多い年末年始、カルタやスゴロクなどの定番アイテムに加えて、ＴＶゲームを使った多人数ゲームで盛り上がるのも一興。デビュー当時からマルチプレイを売り物にしていたＰＣエンジンをはじめ、最近では全機種ともマルチプレイ環境が整い、対応ゲームの数もうなぎ登りだ。マルチタップと対応ゲームを1、2本揃えておけば、人が集まってもまず暇を持て余すことはない。

もちろんマルチタップだけでなく人数分のコントローラーも必要。フルに揃えるとかなりの出費になるが、それだけの価値は十分あり。

まだある、こだわり派のための注目周辺機器

スーパースコープ

リアルなシューティングプレイを実現！



●対応ソフト「スーパースコープ6」を同梱した「スーパースコープセット」として販売。スーパーファミコン用。任天堂9800円（込）

バーチャルクッション

自宅のゲーム機を体感マシンにしてしまう

●迫力の重低音が楽しめる。通常のＡＶ機器にも接続可能。ＮＥＣホームエレクトロニクス。14800円



メガドライブ用S端子ユニット

メガドライブの映像をS出力に変換





●メガドライブ用のMEGA S-01（右）とメガドライブ2用のMEGA S-02（左）。広島交易株式会社　各4900円



高画質映像信号の標準となったS出力。スーパーファミコンはオプションで、ワンダーメガは標準でS出力をサポートしていたが、このアイテムを使えば、純正メガドライブ（2）でもS出力が可能になる。画像にこだわるユーザーは必携の周辺機器といえるだろう。

天の声バンク



●低価格、高性能を誇るバックアップカード。PCエンジン用。ハドソン。3880円

メモリベース128

大量のデータを保存するなら



●大容量バックアップRAMを搭載。大量のセーブデータを保存できる。PCエンジン用。ＮＥＣホームエレクトロニクス。5980円

ワンダーメガで体験するハイグレードゲーム環境

メガドライブ・メガCD用ゲーム機として、すっかりおなじみ、日本ビクターの「ワンダーメガ」。同社の最新AV機器とこのワンダーメガの組み合わせで極上のゲーム環境を実現！



ワンダーメガRG-M 2
コードレスパッド 1 台標準装備。S出力端子装備。日本ビクター　59800円

ワンダーメガを使用して、一般家庭で体験できる最高のゲーム環境を実現しようというこの企画。接続するAV機器として選んだのは、モニターにAV-28X3（250000円）、フロント用アンプにAX-S5（69800円）、フロントスピーカーにSX-500Spirit（94000円・ペア）というラインナップ。体験ゲームにはポリゴン3Dシューティング「シルフィード」（ゲームアーツ）を選んだ。モニターとワンダーメガの接続はもちろんS端子。S端子を標準装備した高画質設計ワンダーメガなら、これを使わない手はない。「シルフィード」の細部まで凝られた3Dグラフィックも S出力ならシャープに楽しめる。

ゲーム機本体の設置位置はモニターの上部。コードレスパッド装備のワンダーメガだから、手元にゲーム機を置く必要はない。モニター～ゲーム機間のコードに足をとられるという心配も無用だ。

音声出力をアンプに繋ぎいよいよプレイ開始。画像モードをシアターにしてアンプの音量を上げると、そこにはド迫力の宇宙戦闘空間が広がった。

SETTING POINT



●ワンダーメガに標準装備されたコードレスパッド。本体のON･OFF、リセットをはじめ、テレビのコントロールも可能。



●ワンダーメガはＳ端子標準装備。テレビにＳ入力があるなら、迷わずＳ接続するべき。画像解像度が格段にアップする。



●さらに余裕があるならサラウンドアンプにしてリアスピーカーを加えるといい。ゲームセンター以上の臨場感が得られる。

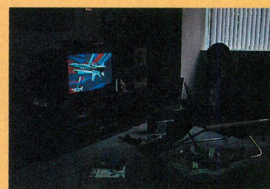


●オーディオアンプAX-S５とスピーカーSX-500Spiritのマッチングは抜群。あまりの臨場感にモデルの礼子嬢も思わず声を出すほど。



●ワイドテレビAV-28X３に搭載のシネマモードを使えば、シネスコサイズの「シルフィード」を画面いっぱいに映しだせる。





●部屋の明かりを消せば気分はさらに盛り上がる。映画の主人公気分だ。

●秋葉原



千葉方面
JR総武線
日本通運秋葉原支店
第一家庭電気
ロケット本店(1・8F)
貨物ホーム跡
秋葉原ワシントンホテル
柳森神社
東北新幹線
マルゼンムセンECCS本店
NEC C&Cオフィスシステム
JR京浜東北線・JR山手線
秋葉原駅
日野電気パソコンセンター
東京方面
ロケット ソフトセンター
シントクエコー
秋原葉デパート
ロケット2号店(1・2F)
山本無線
ラジオ会館内 ㈱コム
ミナミムセン(4F)
ヒロセオーディオセンター
ラジオセンター
ラジオストア
福永電業
十字屋
ヤマギワテクニカ店
ヤマギワ本店(2F)
シムラムセン
ナカウラ本店
宝田無線
Laox THE DUTY FREE館
ZET
石丸電気駅前店
テレオン第3店
地下鉄銀座線
電波会館
神田オーディオセンター
ソフマップ本店
(1・2・3F)
LIVINA yamagiwa-2
西村電機2号店
HOT LIST
SEGAシントク
オノデン
サトームセン本店(5F)
日本通運ビル
神田明神通り
Laox本店
万世橋
神田へ
石丸電気3号店
ソフマップ6号店ソフト館
ナカウラ5号店
万世橋警察署
千代田区立万世橋区民会館
チチブ電機
Laoxザ・コンピュータゲーム館
ツクモパソコン本店
外堀通り
ハム月販
Laoxザ・コンピュータ館
鈴蘭堂
シスベック秋葉原本店
ハイパークラフト
石丸電気2号店
ソフマップ5号店
テレホンサウンド110
サトームセンメディアセンター(4F)
九十九電機5号店
東芝パソコンサロン秋葉原
ロケット3号店(2F)
交通博物館
石丸電気
Laoxエクスチェンジショップ
計測器ランドビル
石丸電気本店
神田川
JR中央線
大同毛織ビル
イケショップ
NECパソコン情報スポット
東映無線
LIVINA yamagiwa
サウンドパーク・ダイナ
大木須田町ビル
新宿方面

秋葉原

AKIHABARA

ShopList

ZET	03-3251-7004
ツクモパソコン本店II	03-3253-4199
LAOXゲーム館	03-3251-3100
ヤマギワ本店2F	03-3253-2111
ヤマギワテクニカ店	03-3253-0121
T-ZONE	03-3257-2652
ソフマップ本店　1F	03-3253-3030
2F	03-3253-3299
3F	03-3253-3399
メッセサンオー本店	03-3255-3451
ソフマップ1号店	03-3258-3155
ハイパークラフト	03-3253-3253
ソフマップ9号店	03-3253-9599
ハイテクランド　SEGAシントク	03-5256-8123
アングル	03-3251-7631
サトームセンメディアセンター4F	03-5256-3267
ロケット3号店2F	03-3257-0003
ロケット2号店1F	03-3257-0333
5F	03-3257-0333
日野電気パソコンセンター	03-3257-0015
ラジオ会館内　㈱コム	03-3255-0450
ミナミムセン4F	03-3255-3730
フリージア1F、2F	03-3251-4344
ロケット本店1F、8F	03-3257-0606
イケショップ	03-3251-7555
ソフマップ5号店	03-5256-2927



ラオックス ザ・コンピュータゲーム館



1Fから6Fまですべてゲームで埋め尽くされている本格的なゲーム専門店。「お客様により良くゲームを知ってもらい楽しんでいただける」ことをモットーとしており、約50台のモニターによる新作プレイが楽しめるようになっている。そのためいつも入口付近にはゲーム好きのギャラリーで大にぎわい。また毎週土日には6Fフロアを使ったゲームイベントも行われており、12／11、12は「ドラゴンボールZ」のイベントが開催される。新作ソフトは予約販売こそしていないものの、不人気ソフトであっても必ず入荷している。人気商品は大量に入荷するためここにくれば必ず手に入る。年末おすすめソフトは「ドラゴンクエストI・II」。他で手に入らないと思ったら、真っ先にここに来るのが利口かもしれない。

DATA
●営業時間　平日AM10:00～PM8:00　祝休日AM10:00～PM7:00
●定休日　年中無休　1／1は休み
●所在地　〒101　東京都千代田区外神田1-8-8
●TEL　03-3251-3100

ソフマップ本店



1Fではスーパーファミコンやメガドライブ、PCエンジンをはじめ、家庭用ゲーム機用のソフト。2Fでは家庭用ゲーム、3Fではパソコンゲームの中古ソフトも販売。さらにB1Fではソフトの買取りもしており、ゲームのことなら何でもお任せの総合店だ。品揃えが豊富なのはもちろん、攻略本や関連誌のコーナーを隣接させてあるので、書店で攻略本探しをする手間もはぶけて大変便利。この冬のお勧めソフトはスーパーファミコンの「ドラゴンクエストI・II」「モータルコンバット」などで、予約は1ヵ月前から受けつけている。年始の1月1日に休む以外は、原則として年中無休だ。店長の丸山さんによれば「秋葉原の他店よりは絶対に安く売るのをモットーにしてます」とのこと。

DATA
●営業時間　平日AM10:30～PM8:00　祝休日AM10:00～PM7:00
●定休日　年中無休　1／1のみ休み
●所在地　〒101　東京都千代田区外神田1-11-9 第二中栄ビル
●TEL　03-3253-3030

ヤマギワ東京本店 GAME PLAZA



ビルが立ち並ぶ中央通り沿いに、青と緑のストライプが綺麗な看板がある。そこがこの「ヤマギワGAME PLAZA」。品ぞろえは豊富で、スーパーファミコンのソフトはもちろんのこと、PCエンジン、メガドライブなどのCDニューメディアも完全に網羅。店内では17台のモニターによる新作、人気商品の紹介もしており、そのうちの9台で実際に遊ぶことができる。新作ソフトの予約は入荷数が確定していれば受け付けるとのこと。早くて2ヵ月前、平均で1ヵ月前から予約を取り扱っている。新作ソフトでも10％の値引きを行っていて、随時特価販売のものもあるとか。年末には各メーカー主催のイベントも行われる。訪れる度に何か新しい発見がありそうな、楽しみがいっぱいのゲーム店。

DATA
●営業時間　平日AM10:30～PM7:30　土日祝AM10:00～PM7:30
●定休日　毎月第2水曜日定休（7月、12月は除く）　1／1、2は休みの予定
●所在地　〒101　東京都千代田区外神田4-1-1　2F
●TEL　03-3253-2111（大代表）

メッセサンオー

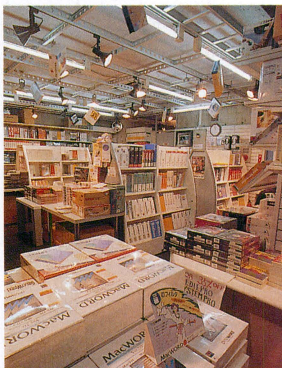


家庭用、パソコンからアーケード基盤まで、すべてのゲームを取り扱っている総合ゲームショップ。海外ソフトやパソコンの同人ソフトまで扱っているのが、他店とは一味違う同店のこだわり。仕入れに関しては、売れないとわかっているものでも新作はすべて置くという方針。価格設定もかなり安目で、ゲームファンにとっては頼もしい存在となっている。年末年始には店頭歩道で破格のワゴンセールを開催予定。

DATA

●営業時間　AM10:00～PM7:30（金、土はPM7:45まで）
●定休日　年中無休　年始に休みあり
●所在地　〒101東京都千代田区外神田3-14-8
●TEL　03-3255-3451

T-ZONE



静かな店内と少し暗めの照明がとても落ち着いた雰囲気を見せるマック専門店。店内四方の棚に飾られたマックソフトはまるでレコード販売店のように所せましと並んでいる。品ぞろえも国内ものから海外ものまで幅広く取り扱い、国内では手に入らないものを海外のソフトメーカーから取り寄せるサービスも行っている。おすすめソフトは「ガジェット」と「アレックスワールド」。年末にはイベントも予定している。

DATA

●営業時間　AM10:30～PM7:00
●定休日　年中無休
●所在地　〒101　東京都千代田区外神田4-4-1
●TEL　03-3257-2650

ツクモ　パソコン本店II 4F



パソコンゲームソフトならPC98からFM-TOWNS、X68000にDOS/V用まで何でもそろっている。中古ソフトが中心なので古いゲームを安く買いたい時にはおすすめ。またこのフロアの店員はX68ユーザーが多いとか。そのためサポート体制も万全なのでわからない事があったときはなんでも聞くことができる。年始年末にかけてのおすすめソフトはX68000版「ストリートファイターII'」。

DATA

●営業時間　平日AM10:45～PM7:30　休日AM10:15～PM7:00
●定休日　毎週木曜定休　12月は無休　1/1～1/3は休み
●所在地　〒101　東京都千代田区外神田1-9-9
●TEL　03-3253-1899

ソフマップ1号店

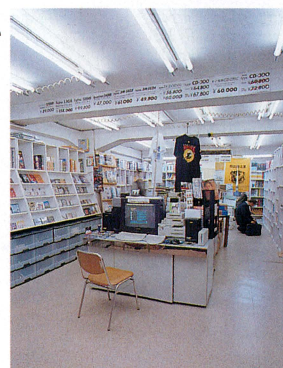


おもにPC98シリーズ、X68000、FM-TOWNSのパソコンゲームを扱っている。数あるソフマップの店の中で、パソコン用のバックアップツールを扱っているのはこの1号店だけだ。人気の大作なら予約も行うとのこと。ちなみに冬のおすすめソフトは「A列車で行こうIV」と「英雄伝説III」の2本。月に2回はキャンペーン形式のイベントを開催しているので、随時のぞいてみるのがコツかも。

DATA

●営業時間　平日AM10:30～PM7:30　祝休日AM10:00～PM7:00
●定休日　年中無休　1/1のみ休み
●所在地　〒101　東京都千代田区外神田3-15-6小暮末広ビル
●TEL　03-3258-3155

ハイパークラフト



サポートがとても親切なマックソフトの専門店。インストールからシステム不起動などの対処方法も丁寧に教えてくれる。マックを使い始めたばかりの人にはありがたい体制と言える。「CD-ROMの国内ものなら全てそろってます」と豪語するだけあって品ぞろえも豊富。海外ものの輸入はもちろん、マニュアルの翻訳もしているので安心して購入できる。年始年末のおすすめソフトは「アレックスワールド」。

DATA

●営業時間　AM11:00～PM7:30
●定休日　第3木曜定休　12/31～1/3は休み
●所在地　〒101　東京都千代田区外神田1-9-6
●TEL　03-3253-3253

ZET



駅から歩いてすぐのビルの狭間で、八百屋のように商品を並べた店が「ZET」。秋葉原のゲームソフト店にしては珍しく夜の8時まで営業している。通勤帰りのサラリーマンでも間に合う時間帯というのがうれしい。最近ではなかなか手に入らないセガのマークIII用ソフトまで販売している。「この近辺では価格で負けるところはない」と言うだけあって値段の安さはピカイチ。「価格は税込みで見て下さい」とのこと。

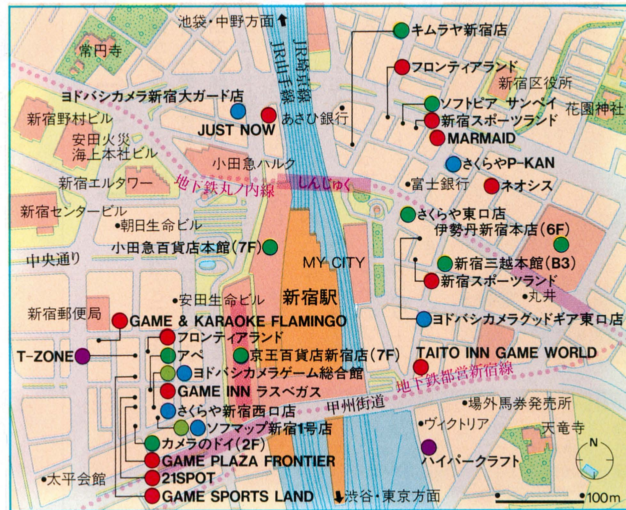
DATA

●営業時間　AM10:30～PM8:00
●定休日　年中無休　1/1は休み
●所在地　〒101　東京都千代田区外神田1-14-1
●TEL　03-3251-7004

新宿 SHINJUKU

Shop List

京王百貨店新宿店７Ｆ	03-3342-2111
小田急百貨店本館７Ｆ	03-3342-1111
JUST NOW	03-3342-4184
ヨドバシカメラ大ガード店	03-3346-8585
カメラのドイ２Ｆ	03-3344-2310
ソフマップ新宿１号店	03-3346-9651
さくらや新宿西口店	03-3346-3939
ヨドバシカメラ　ゲーム総合館	03-3346-1010
フロンティアランド	03-3340-5645
フロンティアランド	03-3342-9214
フロンティアランド	03-3209-6521
21SPOT	03-3443-0010
新宿スポーツランド東口店	03-3352-1637
アベ	03-3342-8537
CSKアイコンショップ　T-ZONE	03-3342-1901
GAME&KARAOKE FLAMINGO	03-3342-0099
伊勢丹新宿本店６Ｆ	03-3225-2729
新宿スポーツランド別館	03-3352-5353
ヨドバシカメラ東口店	03-3356-1010
さくらや東口店	03-3352-4711
さくらや新宿本店	03-3354-3636
キムラヤ新宿店	03-3354-0300
ソフトピア　サンベイ	03-3352-6658
さくらやP-KAN	03-5269-3030
ネオシス	03-3356-8000
TAITO INN GAME WORLD	03-3354-2598
新宿三越本館Ｂ３Ｆ	03-3354-1111
ハイパークラフト	03-3251-5333



渋谷 SHIBUYA

Shop List

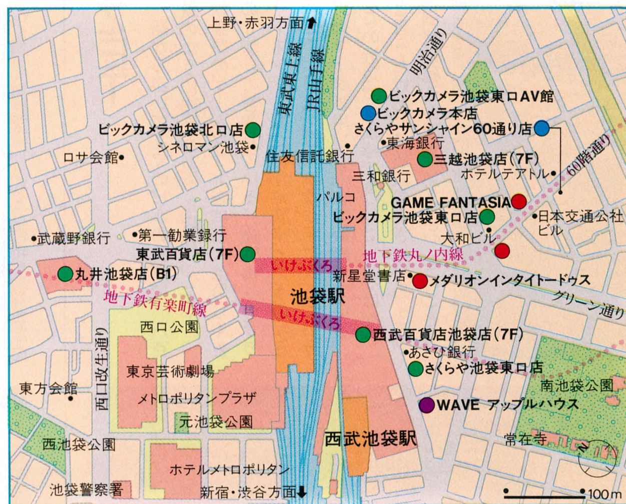
ビックカメラ渋谷ハチ公店	03-3477-0002
ゲームinコックピット	03-3477-1401
カメラのドイ渋谷道玄坂店	03-3463-7333
J&P渋谷店	03-3496-4141
チャーリーズ	03-3461-0904
GAME INNみとや	03-3496-7044
GAME渋谷会館	03-3461-9076
GAME SPORTS LAND	03-3461-8872
ゲームファンタジア　渋谷	03-3496-5856
十戒	03-3461-8860
でんえん	03-5458-5261
チャーリーズ	03-3461-0904
GAMEプラザ　中央店	03-3461-5077
さくらや渋谷店	03-5489-3636
東急百貨店本店７Ｆ	03-3477-3468～9
MMランド	03-3476-7811
ドクター・ジーカンズ	03-3476-7811
RONGO RONGO	03-5458-6565
東急百貨店東横店	03-3477-4431
西武百貨店　渋谷店Ｂ館４Ｆ	03-3462-3244
ビックカメラ渋谷店東口店	03-5466-1111
渋谷タイトーステーション	03-5467-6565
カメラのドイ	03-3464-5151



池袋 IKEBUKURO

Shop List

西武百貨店池袋店７Ｆ	03-5992-8837
三越池袋店７Ｆ	03-3987-9621
ビックカメラ池袋東口店	03-3988-0002
ゲームファンタジア　サンシャイン	03-3971-9601
さくらやサンシャイン60通り店	03-3980-3636
ビックカメラ池袋東口AV館	03-3984-0002
ビックカメラ本店	03-5396-1111
さくらや池袋東口店	03-3590-3535
メダリオンインタイトードゥス	03-5992-3326
TOBUデパート池袋本館７Ｆ	03-3981-2211
丸井池袋店Ｂ１Ｆ	03-3989-0101
ビックカメラ池袋北口店	03-3988-0020
WAVEアップルハウス	03-5992-0600



新宿西口ヨドバシカメラ本店ゲーム総合館



ソフトはもちろん周辺機器まで豊富にそろえている。販売した商品には責任をもっているので、不良品などが出た場合はすぐに新品に取り替えてくれる。「知識が豊富なスタッフがそろっていますので、ご不明な点があればお気軽に相談してください」とのこと。

DATA
- ●営業時間　AM9:30〜PM8:30
- ●定 休 日　年中無休
- ●所 在 地　〒163-05　東京都新宿区西新宿1-11-1
- ●TEL　03-3346-1010

さくらや新宿本店



「常にお客様の立場になって物事を考え、いつでも親切丁寧な対応」を心掛けているというさくらやは、人気商品をどこよりも早く入荷するので買える確率が高い。12月31日まで「年内もっとお得な大バーゲン」、1月の3日〜7日まで「お年玉バーゲン」を開催。

DATA
- ●営業時間　AM10:30〜PM8:30
- ●定 休 日　年中無休　1／1は休み
- ●所 在 地　〒160　東京都新宿区新宿3-17-2　B 1
- ●TEL　03-3354-3636

伊勢丹新宿店任天堂エンターテイメント



各ゲーム機本体とソフトの販売を行っていて、多少ながら周辺機器も品数をそろえている。新作ソフト情報もいち早く仕入れているとのこと。新商品は1ヵ月前から予約をしているので、絶対に手に入れておきたいものなどはここで予約するほうが利口かもしれない。

DATA
- ●営業時間　AM10:00〜PM7:00
- ●定 休 日　毎週水曜定休　1／1〜1／3は休み
- ●所 在 地　〒160-11　東京都新宿区新宿3-14-1　本館6F
- ●TEL　03-3352-1111

J&P渋谷店



パソコンのハード＆ソフト専門店。ゲームソフトはPC98、FM-TOWNS用をはじめ豊富な品揃えで、特にシミュレーションには力を入れているそうだ。新作の予約も受けつけており、この冬のおすすめソフトは「A列車で行こうⅣ」とのこと。

DATA
- ●営業時間　AM10:30〜PM7:30
- ●定 休 日　毎週水曜定休、1／1〜1／3
- ●所 在 地　〒150　東京都渋谷区道元坂2-28-4
- ●TEL　03-3496-4141

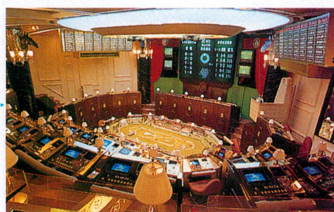
ドクター・ジーカンズ



渋谷にアミューズメント・スポットとしてすっかり定着した同店。今年は入場料が無料になったうえに、レーザーシューティングゲーム「Q-ZAR」、バーチャルリアリティゲーム「バトルテック」も導入され、快感度はますますアップ。

DATA
- ●営業時間　PM1:00〜PM11:00（3F「Gammon 3」はPM5:00〜。土、日、祝はAM11:00〜PM11:00）
- ●定 休 日　年中無休 12／31は翌AM1:00まで 1／1は休み
- ●所 在 地　〒150　渋谷区円山町2-4
- ●TEL　03-3476-7811

RONGO RONGO



ジーカンズと同じ通りに、今年の10月15日にオープンしたばかりのアミューズメント・スポット。B1〜1Fの「カジノドーム」、2〜3Fの「ダービードーム」、4〜5Fの「バトルテック」で構成されている。2〜3Fぶち抜きの大型ダービーゲームは圧観。

DATA
- ●営業時間　（B1F〜3F）平日…PM0:00〜PM11:40　土、日、祝日…AM10:00〜PM11:40
- ●定 休 日　年中無休
- ●所 在 地　〒150　渋谷区道玄坂2-21-7
- ●TEL　03-5458-6565

池袋東口ビックカメラ本店



品ぞろえの豊富さと値引き率で勝負。人気商品は大量に入荷するので発売日でも大抵のものは買うことができる。格安セールも随時行われており、イベントが絶えない。また1月の中旬まで「まるごと大処分セール！」を開催。いつもよりさらにプライスダウンする。

DATA
- ●営業時間　AM10:00〜PM8:00
- ●定 休 日　年中無休
- ●所 在 地　〒170　東京都豊島区東池袋1-41-5　2F玩具コーナー内
- ●TEL　03-5396-1111

ゲームファンタジアサンシャイン



ゲームセンターの大手チェーン店で、池袋にはこの店を含めて3店がある。「ギャラクシアン」を始め最新大型機種を数多く導入しているのが自慢。またメダルゲームも充実している。女性客が利用しやすいように、クロークサービスも行っているとのこと。

DATA
- ●営業時間　AM10:00〜PM11:55　12月中旬〜1月中旬はAM10:00〜AM1:00
- ●定 休 日　年中無休
- ●所 在 地　〒171　東京都豊島区東池袋1-14-4
- ●TEL　03-3971-9601

WAVE アップルハウス



マッキントッシュのハード、ソフト専門店で、出力センターを併設しているのが自慢だ。もちろんゲームソフトや専用コントローラーも充実しており、冬のお勧めソフトは「アイアンヘリックス」と「トータルディストーション」。正月は福袋も販売する予定。

DATA
- ●営業時間　AM10:00〜PM8:00（1／2〜1／5のみPM6:00まで）
- ●定 休 日　火曜、1／1
- ●所 在 地　〒171　東京都豊島区南池袋1-19-6
- ●TEL　03-5992-0600（代）

Shop List

ソフマップ３号店	06-643-0070
アイ・ツー	06-632-0012
ニノミヤ パソコンランド難波店	06-643-3217
電脳ザウルスなんば店	06-641-3222
ニノミヤAVION店	06-643-2731
J&Pコスモランド	06-634-3111
上新電機日本橋２ばん館４F	06-634-1121
上新電機日本橋３ばん館３F	06-634-1131
上新電機日本橋もりや館２F	06-634-1191
J&P U.S.ランド	06-634-1411
Ninax CORE日本橋店	06-632-2038
アルファー・ビーム	06-647-8881
上新電機日本橋７ばん館５F	06-634-1171
ニノミヤ日本橋店４～５F	06-643-5116
電脳ザウルス日本橋店	06-649-5811
T-ZONE大阪店	06-634-7770
上新電機日本橋５ばん館１F、５F	06-634-1151
ハイパークラフト大阪日本橋店	06-636-6127
OAシステムプラザ大阪日本橋店	06-646-3169
スーパーポテト	06-631-9230
ソフマップ６号店	06-634-2201
瀬川トーク	06-633-2282
ジョーシン エキサイト日本橋店５F	06-634-1141
上新電機日本橋店１ばん館５F	06-634-2111
J&Pメディアランド	06-634-1511
STAND-BY Ver.３	06-641-1971
STAND-BY Ver.４	06-634-1175
STAND-BY Ver.１	06-641-2225
STAND-BY Ver.２	06-641-0505
ソフマップ５号店	06-634-6306
ソフマップ１号店	06-634-6305
上新電機８ばん館５F	06-634-1181
アミューズメントギャラリーFERARI	06-632-5066
ソフマップ２号店マックコレクション	06-643-7541
ナニワ電機	06-631-0631
ソフマップ４号店（新品家庭用）	06-634-5820
（中古家庭用）	06-634-5821
（中古パソコン）	06-634-5823
ニノミヤ エレホビー店	06-632-2038
J&Pテクノランド	06-634-1211
ぷろとわん	06-649-4080
マイコンショップPCS	06-643-4556
中村ムセンNaMu	06-532-0351
PLABO AV'S	06-644-2810
ソフトランド秀和	06-649-7177



ソフマップ4号店



安さと品揃えがウリのゲーム専門店。新品ファミコンから、中古、輸入、パソコン、アーケード、ゲームCD、攻略本までゲームに関するモノならなんでも揃い、月イチのイベントと月末セールも大盛況。さすが西日本一。

DATA
- ●営業時間 AM11:00〜PM8:00（日・祭日はAM10:00〜PM7:00）
- ●定 休 日 年中無休
- ●所 在 地 〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-22
- ●TEL 06-634-5820（新品ファミコン）06-634-5821（中古ファミコン）06-634-5823（中古パソコン）

ハイパークラフト大阪日本橋店



マッキントッシュのソフト専門店としてオープンしたばかりなので、かなりの穴場。実際に遊べるゲームソフトもあって初心者にもピッタリだが、輸入版CD-ROMについては日本橋一の強さなので、マニアも大満足。

DATA
- ●営業時間 AM11:30〜PM7:00
- ●定 休 日 水曜日
- ●所 在 地 〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-9 松本ビル２Ｆ
- ●TEL 06-636-6127

アイ・ツー



なんでもFM-TOWNSに関しては西日本一の販売数を誇るという当店。当然その知識も相当なもので、料金も良心的。また、家庭用ゲームの価格は競合店の動きを調べてから決定するので、意外な掘り出しモノもアリ。

DATA
- ●営業時間 AM11:00〜PM8:00（日・祭日はAM10:00〜PM7:00）
- ●定 休 日 年中無休
- ●所 在 地 〒542 大阪市中央区難波千日前15-18
- ●TEL 06-632-0012

J&Pテクノランド



１階から５階まで、パソコンに関することならなんでも揃う日本橋一の専門店。家庭用ゲームは１階にあり、ワゴンには出血間違いなしの新品ゲームがわんさか。ゲームの攻略本の充実度は大阪一で、超穴場的なお店。

DATA
- ●営業時間 AM10:00〜PM7:00（７〜12月無休）
- ●定 休 日 第１、２、３水曜
- ●所 在 地 〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-7
- ●TEL 06-634-1211

STAND BY Ver.4 モンキーランド日本橋店



パソコンのSTAND-BYから独立した家庭用ゲーム専門店。オススメは日替わりのディスカウント商品で、他店の中古価格より安いこともしばしば。安さとサービスをモットーにゲーム大会などを開催し、意欲満々だ。

DATA
- ●営業時間 AM11:00〜PM7:00（金・土は〜PM7:30、日・祭日はAM10:00〜）
- ●定 休 日 年中無休
- ●所 在 地 〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-3
- ●TEL 06-634-1175

電脳ザウルス日本橋店



小学生からお年寄りまで幅広い層に支持される初心者にも入りやすいお店。と思えば、マニア心をくすぐる周辺機器やパーツも豊富で、日本橋のスタンダードという感じ。新作ソフトが遊べる店頭のデモは平日でも大人気。

DATA
- ●営業時間 AM10:00〜PM7:00
- ●定 休 日 木曜日
- ●所 在 地 〒556 大阪市浪速区日本橋4-11-5
- ●TEL 06-649-5811

キディランド大阪梅田店



任天堂、セガ、NECの新作売れ筋に絞り、今年は徐徐に安売りも開始。未発売や人気ソフトで遊べるコーナーを常設、「品切れナシ！」が自慢。年末は「ロックマンＸ」「ドラクエⅠ・Ⅱ」「ロマンシング サ・ガ２」を推薦。

DATA
- ●営業時間 AM10:00〜PM9:00（12／31のみ〜PM6:00）
- ●定 休 日 第３水曜日
- ●所 在 地 〒530 大阪市北区芝田1-1-3阪急三番街北館
- ●TEL 06-372-7701

エキサイト阪急三番街店



学生、OL、ビジネスマンがターゲット。TVゲームのソフト全般、新作のみならず旧作の品揃えにも自信アリ。新作でも２割程度という梅田屈指の値引き率を誇り、特にNEC、セガについては他店より期待してもヨシ。

DATA
- ●営業時間 AM10:00〜PM9:00
- ●定 休 日 第３水曜日
- ●所 在 地 〒530 大阪市北区芝田1-1-3阪急三番街北館
- ●TEL 06-374-3311

梅田 UMEDA



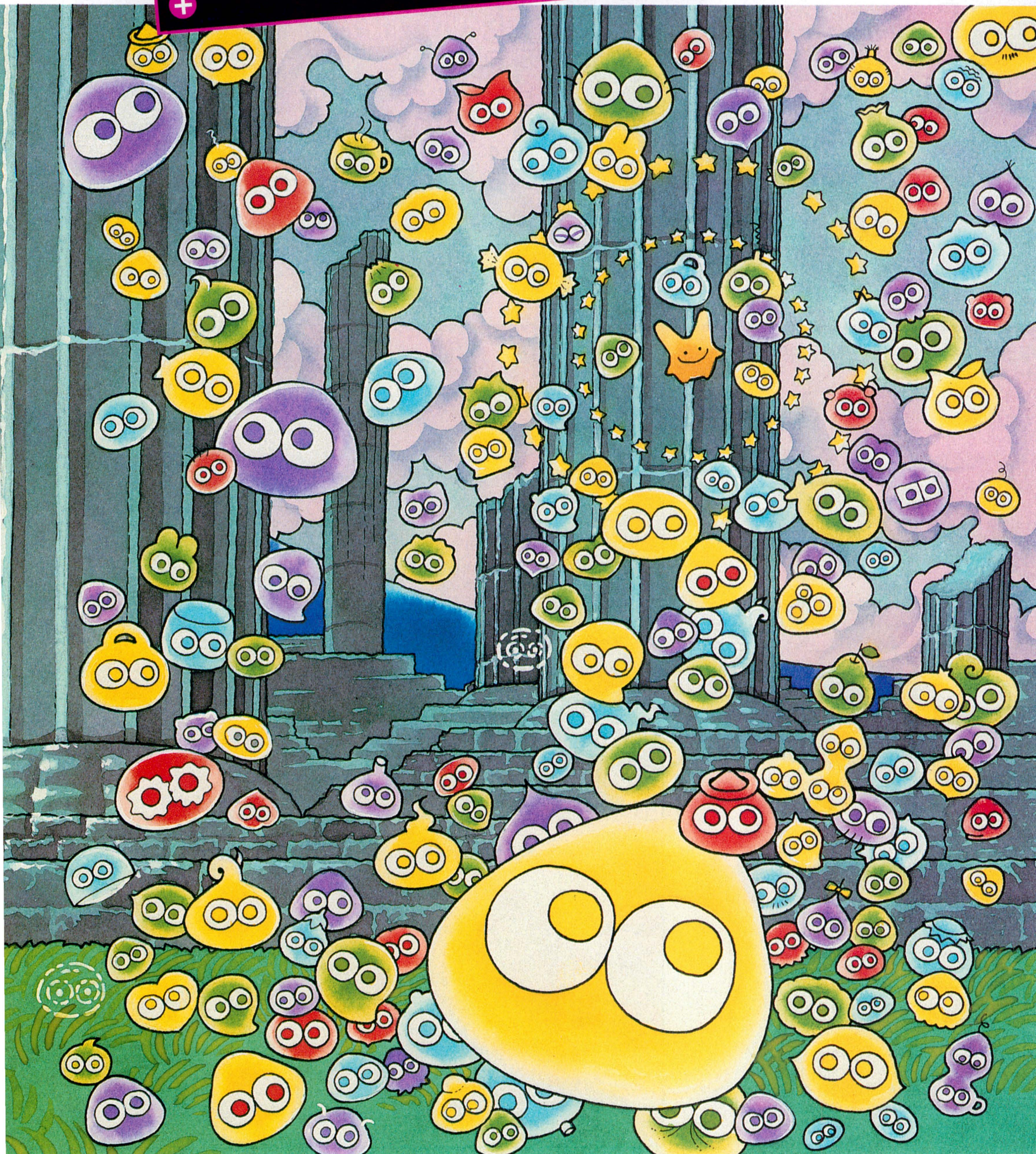
Shop List

キディランド大阪梅田店	06-372-7701
エキサイト阪急三番街店	06-374-3311
ハイパークラフト梅田店	06-359-8575
大丸梅田店８Ｆ	06-343-1231
阪神百貨店９Ｆ	06-345-1201
うめだ阪急５Ｆ	06-361-1381
エキサイト梅田店１Ｆ	06-362-1141
エスパシオ・セガ	06-374-4161
百又ゲームセンター	06-372-1011
ゲームセンター・モンテカルロ	06-311-6069
プラボ梅田	06-365-0804
ヤングプラザABC	06-313-4118
ゲームセンターラスベガス	06-315-8540
アクティーロイヤル	06-345-0219
ロイヤル	06-341-6069
ハイテクランドセガ梅田	06-348-0897
カーニバル	06-345-0523
ビップ	06-345-5599
ビデオスポット162	06-347-0310
マインドウェーブ	06-344-0523
プレイシティキャロット第４ビル店	06-341-8263

パノラマ館　ROOM #001

ぷよぷよを探せ!!

待望のスーパーファミコン移植を果たした人気の落ち物パズル「ぷよぷよ」。パノラマ館の第１ルームでは、このキャラを使った正解キャラ当てゲームにチャレンジ！果たして本物の「ぷよ」はどこに隠れている？



GAMEぴあ

クイズ正解者にゲームソフトが当たる！

パノラマ館

注目ゲームを題材にした4つのクイズにチャレンジー　全クイズ正解者には抽選でゲームソフトが当たるというこのコーナー。本物のゲームの合間にでも、ぜひトライしていただきたい。

す〜ぱ〜ぷよぷよ

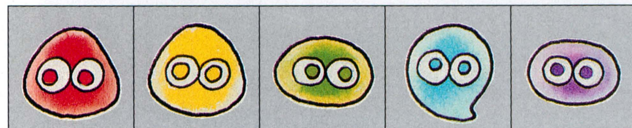


アーケード、メガドライブなどで大人気を博した「ぷよぷよ」のスーパーファミコン版。同じ色のキャラを4個連結させて消していくといういわゆる落ち物パズルゲームだが、消えて崩れた結果、次の消えパターンが発生するという連鎖反応が起きるのがポイント。2P対戦プレイも最高に楽しい。

バンプレスト　8,200円　12月10日発売予定　スーパーファミコン用カートリッジ

Q クイズの解き方

数多くの「ぷよぷよ」が描かれている下段のイラスト。しかし、本物の「ぷよぷよ」は下に示した5パターンだけで、残りはすべて「偽ぷよぷよ」です。果たしてイラストの中に本物の「ぷよぷよ」は何匹いるでしょうか？　形だけでなく色も条件になるので、注意して探しましょう。答えがわかったらP159の応募方法を参照して応募してください。



ROOM #002

メッセージ

「ソウル アンド ソード」の舞台となるヴァルカノン島。ここではゲームの主人公よろしく、この島を舞台にしたアドベンチャー迷路にチャレンジしたい。果たして迷路に隠されたメッセージとは何なのか？

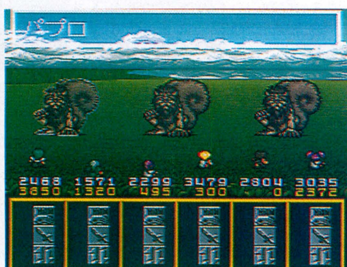
Q クイズの解き方

プレイヤーはスタートからゴールまで、敵を倒しながら進んでいきます。最初のHPは5000ありますが、敵と戦うことによって、表示されている分だけHPは減っていきます。また、宿屋や仲間のところなどでは、表示されている分だけHPを回復することができます。HPがゼロにならないでゴールまで辿り着けるルートはひとつだけ。そのルート上の文字を順に読んでいくと、あるメッセージが出てくるはずです。出てきたメッセージがこのクイズの答えです。答えがわかったらP 159の応募方法を参照してふるってご応募ください。

なお、このクイズで使用しているキャラクターとそのHP、マップ上のスタート、ゴール地点などは、実際のゲーム設定とはまったく無関係のものであることをご了承ください。



ソウル アンド ソード



決められたシナリオに沿って経験値やお金を貯めていくのが、これまでのRPG。これに対して本作は従来のセオリーを破り、真の意味でのマルチシナリオを導入した作品だ。シナリオ数は34本。どのシナリオを選ぶのもいつ止めるのもプレイヤー次第。ありきたりのRPGに飽きた人は要チェック。

バンプレスト　9,800円　好評発売中　スーパーファミコン用カセット

HP＋5000
START
ア
−1000
イ
−2000
ト
−1000
ク
ノ
−3000
−2000
ー
イ
ケ
＋3000
ルンナ
ソ
ド
ン
ハ
ウ
−2000
−3000
−3000
カ
ハ
ツ
ケ
−2000
ナ
ミ
−2000
ウ
テ
ル
カ
＋3000
パルモア
ミ
ズ
＋1000
ボ
−2000
−1000
ソ
ル
＋2000
ド
シ
−5000
イ
ミ
リ
＋2000
ラ
−3000
−5000
−1000
ナ
ズ
チ

剣勇伝説YAIBA



マンガやアニメで大人気の「ヤイバ」をアクションRPGとしてゲーム化。同ジャンルのゲームとしては初の２Ｐ同時プレイを実現。１Ｐプレイ時にもサブプレイヤーが自動的に行動してくれるという独自のゲームスタイルをとっている。それぞれのキャラの持ち技を活かすのが攻略のポイント。

バンプレスト　予価9,800円　2月下旬発売予定　スーパーファミコン用カセット

パノラマ館 ROOM #003

秘伝、奥義の書 ヤイバのナンバークロスワード

マンガ、アニメで大人気の「ヤイバ」が、ついにスーパーファミコンソフト化！　このページではそんなヤイバの世界をナンバークロスワードにしてみた。パズルを解くと出てくる謎のキーワードとはいったい何…？

1 ヤ	2 イ	3 バ	■	4	5	5	6	■	5	7	8	4	■	9
10	■	11	11	3	2	■	12	5	5	13	■	14	2	15
16	6	17	■	1	7	18	■	19	20	■	8	3	■	16
21	■	9	1	20	■	22	1	17	23	24	21	■	1	25
14	13	■	20	■	5	7	■	26	10	■	27	9	7	■
■	18	1	28	15	12	5	8	■	16	8	29	■	3	22
1	■	20	22	■	11	■	20	15	19	8	■	7	11	■
6	8	30	■	4	2	5	2	22	■	3	11	11	2	4
30	■	19	5	6	■	17	■	4	2	24	■	17	■	11
19	8	■	17	■	29	4	15	17	25	■	26	7	1	7
10	22	17	5	2	■	7	28	■	10	23	■	2	■	27
30	27	■	2	8	19	9	■	29	■	19	2	17	7	■
19	17	28	■	12	■	2	8	1	20	2	28	■	22	14
21	■	22	4	16	19	■	23	15	3	■	19	26	■	10
14	29	3	9	■	18	18	24	27	■	9	15	11	2	20

Q クイズの解き方

ナンバークロスワードは、同じ番号のマスに同じ言葉を入れて解いていくパズルです。すでに、１、２、３のマスにはヤ、イ、バの３文字が入っているので、これをヒントにすべてのマスを埋めていきましょう。すべてのマスが埋まったらAnswerのマスに該当する言葉を入れてください。６文字から成るあるキーワードが出てくるはずです。答えがわかったらＰ159の応募方法を参照して応募してください。



Memo

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
ヤ	イ	バ																											

Answer

4	18	24	27	6	27

ガイアセイバー



ガンダム、仮面ライダー、ウルトラマンといったヒーローたちが一堂に会するRPG。現在の地球を舞台に、ヒーローたちが平和を守るための冒険を繰り広げる。オリジナルキャラのヒーローハンターにも注目。
バンプレスト　9,800円　1月下旬発売予定　スーパーファミコン用カセット
©石森プロ・東映　©円谷プロ
©創通エージェンシー・サンライズ　©BANPRESTO1994（仮面ライダー倶楽部を使用しています。）

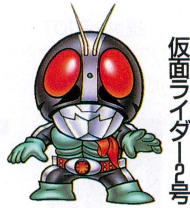
パノラマ館 ROOM #004

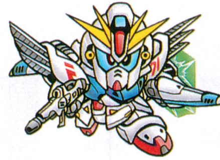
3Dシアター

隠れたヒーローは誰？

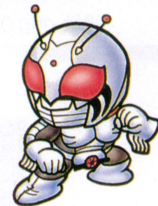
ガンダム、ウルトラマン、仮面ライダー…。スーパーファミコンソフト「ガイアセイバー」出演のために集まったヒーローのうち、ある一体がステレオグラム空間に迷い込んでしまった。果たしてそのヒーローとは？

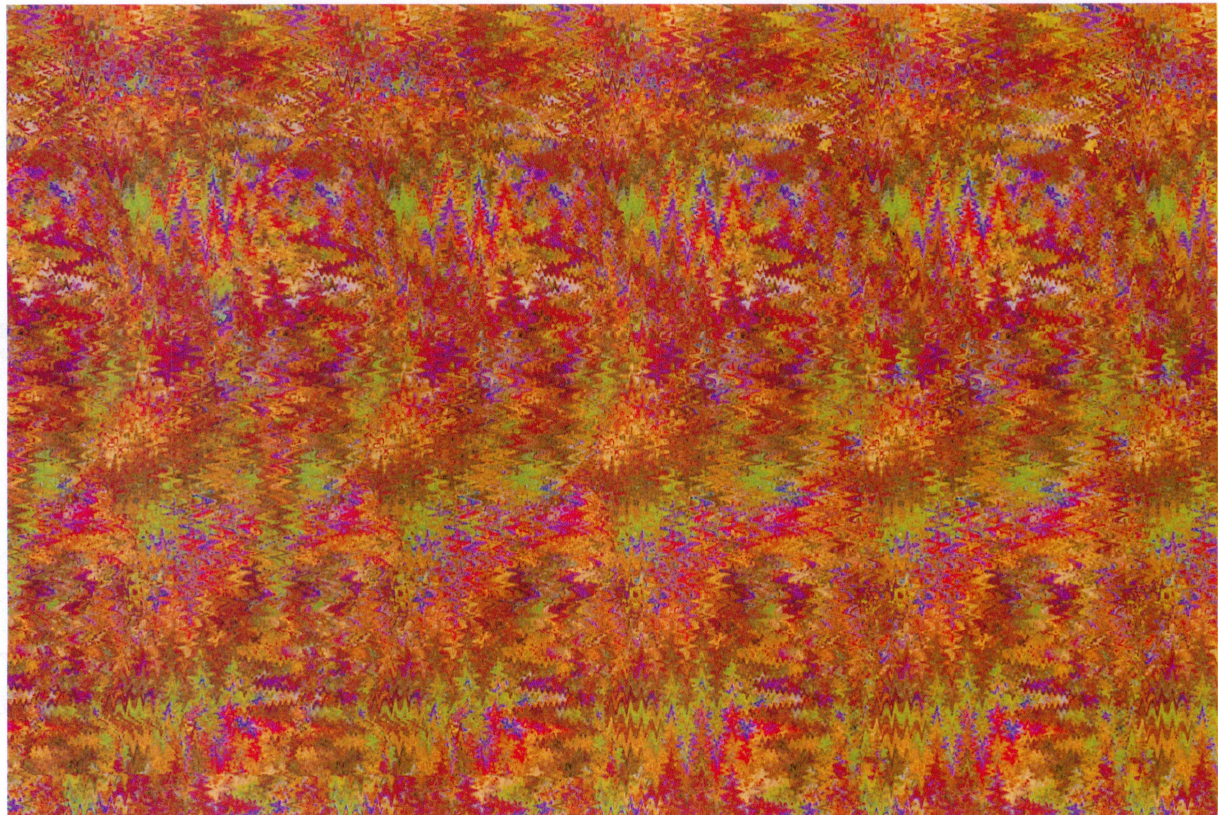

ウルトラマンタロウ


仮面ライダー2号


ガンダムF-91


ウルトラマン


仮面ライダースーパー1



パノラマ館・クイズ応募方法

パノラマ館・ROOM＃001～004のすべてのクイズに正解された方の中から抽選で、バンプレスト提供のゲームソフト「すーぱーぷよぷよ」「ソール アンド ソード」「剣勇伝説ヤイバ」「ガイヤセイバー」を各5名にプレゼントします。官製ハガキにクイズの答えと住所、電話番号、氏名、年齢、職業、希望するゲームのタイトルを記入の上、下記の宛先まで郵送してください。
〒102-91　千代田区麹町郵便局私書箱75　ぴあ㈱GAMEぴあ編集部「パノラマ館・プレゼント」係
（'94年2月末日消印有効）

Q クイズの解き方

上で紹介している5体のヒーローのうち、1体がステレオグラムの中に隠れています。その名前を答えてください。なお、ステレオグラムは平行法で見えるように作られています。

PRESENT

GAMEぴあ　Vol.5　ビッグプレゼント

大好評プレゼントコーナー。今回はオリジナル商品などを抽選で、計264名の皆様に差し上げます。ハガキにコーナーの最後のページのアンケートの答えを記入の上、ふるってご応募ください。

1 天使の詩Ⅱ
PCエンジンスーパーCD-ROM²用ソフト



3名様

提供／RIOT

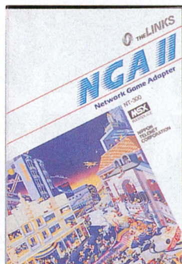
2 Aランクサンダー
MEGA-CD用ソフト



3名様

提供／RIOT

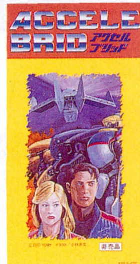
3 ネットワークゲームアダプターⅡ
MSX THE LINKS用



20名様

提供／日本テレネット㈱

4 アクセルブリット
ミュージックCD



10名様

提供／㈱TOMY

5 ゼロヨンチャンプⅡ Tシャツ



5名様

提供／㈱メディアリング

6 MORTAL KOMBAT Tシャツ



3名様

提供／㈱アクレイム・ジャパン

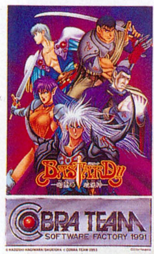
7 TOP RACER2 Tシャツ



5名様

提供／コトブキシステム㈱

8 BASTARD ステッカー



50名様

提供／COBRA TEAM

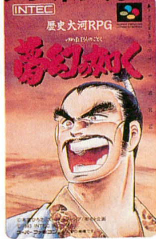
9 UNOテレホンカード



5名様

提供／㈱TOMY

10 夢幻の如くテレホンカード



5名様

提供／㈱インテック

11 サークⅢテレホンカード



5名様

提供／㈱マイクロキャビン

12 アストラルバウト2テレホンカード

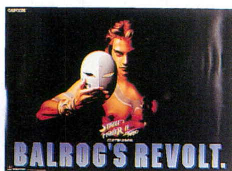


5名様

提供／キングレコード㈱

16 秘密の花園ポスター

6名様
提供／徳間インターメディア㈱

15 ストⅡターボポスターC


10名様
提供／㈱カプコン

14 ストⅡターボポスターB


10名様
提供／㈱カプコン

13 ストⅡターボポスターA

10名様
提供／㈱カプコン

20 CG恐竜ポスター

10名様
提供／㈱ビジュアルサイエンス研究所

19 super リアル麻雀PⅣポスター

12名様
提供／㈱セタ

18 Desert FighterポスターB


12名様
提供／㈱セタ

17 Desert FighterポスターA


12名様
提供／㈱セタ

24 COBRA TEAM オリジナルペンシルセット

5名様
提供／COBRA TEAM

23 カプコン オリジナルマーカーセット


5名様
提供／㈱カプコン

22 モンスターメーカー2 ヴィーナ姫人形

5名様
提供／㈱ソフエル

21 幽遊白書 コエンマキーホルダー

10名様
提供／㈱TOMY

28 TOP RACER2 オリジナルマーカー


10名様
提供／コトブキシステム㈱

29 コナミオリジナルボールペン
3名様
提供／コナミ㈱

27 '93プロ野球選手写真名鑑


5名様
提供／㈱タイトー

26 エストポリス伝記 冒険ハンドブック


5名様
提供／㈱タイトー

25 アクセルブリッド プレミアムガイド


10名様
提供／㈱TOMY

30 SEGAモニタープレゼント

MEGA-CD本体



ナイトトラップ



夢見館の物語

5名様

MEGA-CD本体と初のバーチャルシネマとして発売された2タイトルのセット。
モニター商品は、商品到着後3ヶ月間使用していただきます。使用後、商品に関するGAMEぴあ編集部規定モニター報告をしていただきます。

提供／㈱セガ・エンタープライゼス

⬅プレゼントの応募要領は次のページです

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

GAMEぴあ Vol.5 ビッグプレゼント

アンケート項目

①GAMEぴあ５号で良かったと思う企画は何ですか？
a.TVゲームとVR　b.セガ・VRゲームセレクション　c.パソコンとVR
d.アーケードゲームとVR　e.デジタルアート・フロントライン　f.ラボラトリーのVR
g.USA先端VR事情　h.機種別最新ゲームカタログ　i.ゲーム環境グレードアップ大作戦　j.ゲームぴあmap
k.ゲームぴあパノラマ館
②今後企画して欲しい企画・内容がありましらお書きください。
③GAMEぴあ５号をどこでお知りになりましたか？
a.ぴあ／TVぴあでみて　b.人からすすめられて　c.店頭で内容をみて
d.（その他　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）
④あなたがいま持っている家庭用ゲーム機は何ですか？
a.ファミコン　b.スーパーファミコン　c.ゲームボーイ　d.PCエンジン
e.PCエンジンCD-ROM²　f.PCエンジン用スーパーCD-ROM²
g.PCエンジンGT　h.PCエンジンDuo　i.メガドライブ　j.MEGA-CD
k.ワンダーメガ（セガ）　l.ワンダーメガ（日本ビクター）　m.ゲームギア　n.リンクス
o.ネオ・ジオ　p.パソコン（機種名）　q.レーザーアクティブ　r.その他（機種名）
s.持ってない
⑤あなたが持っているソフトの数は何本ですか？　上記のa～qの機種別に御記入下さい。
⑥あなたの好きなゲームジャンルは何ですか？
a.ロールプレイング　b.シューティング　c.アクション　d.シミュレーション　e.スポーツ
f.アドベンチャー　g.レース　h.パズル　i.その他（ジャンル名）
⑦あなたのよく読む雑誌は何ですか？
a.ぴあ　b.TVぴあ　c.ファミコン通信　d.ファミリーコンピュータマガジン
e.電撃スーパーファミコン　f.㊙スーパーファミコン　g.Vジャンプ
h.theスーパーファミコン　i.BEEPメガドライブ　j.メガドライブファン
k.ファミコン通信攻略　l.HIPPON SUPER　m.ファミコン４コマ王国
n.電撃PCエンジン　o.PCエンジンファン　p.ゲーメスト　q.月刊PCエンジン
r.電撃メガドライブ　s.㊙PCエンジン　t.㊙メガドライブ　u.覇王　v.GAME ON！
⑧あなたの住所、氏名、年齢、職業、性別、電話番号
⑨あなたが希望するプレゼント賞品番号、賞品名

応募要領

左のアンケートの答えを官製ハガキに記入し、下記まで郵送してください。
（締め切り…'94年２月末日消印有効）
〈宛先〉
〒102-91　千代田区麹町郵便局私書箱75号
ぴあ㈱　GAMEぴあ編集部
「GAMEぴあVol.５」プレゼント係

41円
〒102-91
千代田区麹町郵便局
私書箱75号
ぴあ㈱
GAMEぴあ編集部
「GAMEぴあVol.⑤」プレゼント係

①～⑦の答え
⑧住所、氏名、年齢、職業、性別、TEL
⑨賞品番号

※なお、当選者の発表は、プレゼント商品の発送をもってかえさせていただきます。

GAMEぴあ INDEX

COPYRIGHT一覧

■028　夢見館の物語／©1993 SEGA　■032　ナイトトラップ／©1992 DIGITAL PICTURES, INC.　©1993 SEGA　■087　ロマンシング　サ・ガ2／©スクウェア　■090　ファンタシースター　～千年紀の終わりに～／©SEGA　■092　バーチャルウォーズ／©ココナッツジャパン　■093　スーパーファイヤープロレスリング3　ファイナルバウト／©HUMAN　■094ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ／©ENIX　■095　餓狼伝説SPECIAL／©SNK CORP.　■096　新桃太郎伝説／©HUDSON SOFT／サマープロジェクト　■100　アラジン／©The Walt Disney Company Produced by CAPCOM CO.,LTD　■100　F-15　スーパーストライクイーグル／©ASMIK　■101　ガイア幻想紀／©1993 QUINTET／ENIX／MARIKO OHARA／MOTO HAGIO／YASUHIRO KAWASAKI　■101　バトル・マスター／©TOSHIBA EMI　■101　ファイアーエムブレム　紋章の謎／©1990 1993 Nintendo　■101　若貴大相撲　夢の兄弟対決／©IMAGINEER　■101　餓狼伝説2　新たなる闘い／©SNK 1992 REPROGRAMMED　©TAKARA 1993　■102　遊人　雀獣学園／©バリエ　©ユウジン　■102　信長の野望　覇王伝／©KOEI　■102　ヒューマングランプリ2／©HUMAN　■103　ドラッキーの草やきう／©IMAGINEER　■103　ロックマンX／©CAPCOM　■103　エースをねらえ／©山本鈴美香／TELENET JAPAN 1993　■103　アルカエスト／©スクウェア　■104　美少女戦士セーラームーンR／©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画　■104　テトリス武闘外伝／©BPS　■104　ドラゴンボールZ2　超武闘伝／©バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映動画　©BANDAI 1993　■105　ファーストクィーン／©CULTURE BRAIN　■105　ぽっぷるメイル／©日本ファルコム　■105　モンスターメーカー3／©翔企画／遊企画／九月姫／ソフエル　■105　緋王伝／©TELENET JAPAN 1994　■107　バスタード／萩原一至／集英社　©COBRA TEAM 1993　■107　サウンドファンタジー／©1993 Nintendo　■107　ジグザグキャット　ダチョウ倶楽部も大騒ぎダ／©ITC, Inc.　制作協力／太田プロダクション　■107　ウルフェンシュタイン3D／©IMAGINEER　■109　ザ・ラストバトル／©TEICHIKU　■109　真・女神転生Ⅱ／©アトラス　■109　大航海時代2／©KOEI　■109　魔神転生／©アトラス　■110　RPG人生ゲーム／©1960 LINK RESERCH CORP. 1993　MILTON BRADLEY COMPANY TAKARA 1993　■110　ロックマン6　史上最大の闘い／©CAPCOM　■111　チップとデールの大作戦2／©The Walt Disney Company Produced by CAPCOM CO.,LTD.　■111　熱血！すとりーとバスケット　がんばれDUNK HEROES／©1993 TECHNOS JAPAN CORP.　■111　囲碁指南'94／©1994 HECT　■111　桃太郎伝説外伝／©HUDSON SOFT　©SUMMER PROJECT　■112　インペリアルフォース／©System Soft／Sur De Wave　■112　機装ルーガ／©KOGADO　■113　クイズDE学園祭／©1992naxat soft　■113　真・女神転生／©西谷史／シップス　©ATLUS　■113　ただいま勇者募集中／©1993 HUMAN　■113　PCココロン／©Sur Dé Wave　■114　秘密の花園／©1993 TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC.／NEWS INC.／OFFICE・EARTH WORK　■114　フェイスボール／©1993 RIVERHILL SOFT INC.　©1993 BPS. FACE BALL IS A TRADEMARK OF BPS. ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED TO RIVERHILL SOFT BY BPS. ORIGINAL GAME CONCEPT AND DESIGN BY XANTH SOFTWARE F／X.　■114　信長の野望・全国版／©KOEI　■114　オーロラクエスト　おたくの星座in Another World／©1993 M & M／江口寿史／本宮ひろ志　©1993㈱パック・イン・ビデオ　■115　ボンバーマン'94／©1993 HUDSON SOFT　■115　イースⅣ／©1993 HUDSON SOFT　©1993 FALCOM　■115　伊賀忍伝　凱王／©Nihon Bussan Co.,Ltd.　■115　風の伝説ザナドゥ／©1993 FALCOM　■116　ソル・モナージュ／©1993 IREM CORP.　■116　女神天国／©NEC Home Electronics,Ltd.　©1993　女神天国建設委員会／メディアワークス　■116　吉本新喜劇／©1994 HUDSON SOFT　©1994　吉本興業株式会社　■116　エメラルドドラゴン／©NEC Home Electronics,Ltd.　©メディアワークス　©グローディア／ライトスタッフ　■117　格闘覇王アルガノス／©インテック　■117　餓狼伝説2／©1993 HUDSON SOFT　©SNK 1993　■117　スターブレーカー／©1993 Ray Force　■117　FRAY Xak外伝／©マイクロキャビン　■118　Eye of the Beholder／©1990, 1993 TSR,Inc.All Rights Reserved.　©1990, 1993 Strategic Simulations,Inc All Rights Reserved.Presented by Pony Canyon,Inc.　■118　江川卓のスーパーリーグCD／©SEGA 1993　■119　キング・オブ・ザ・モンスターズ／©SEGA　■119　THE ⅢRD WORLD WAR／©MICRONET 1993　■119　テクモスーパーボウル／©1993 NFLP SUPER BOWL and NFL Shield Design are trademarks of the National Foolball League.／©1993 NFLPA Officially Licensed Product of the National Football League Players Association. ©TECMO,LTD. 1993　■119　マイト＆マジックⅢ／©1993 CSK Research Institute Coap.　©1991, 1992 New World Computing, Inc. Might and Magic® is a registered trade mark of New World Computing, Inc. New World Computing and its distinctive logo are a trademark of New World Computing, Inc.　■120　ドラゴンズ・リベンジ／©TENGEN INC.　©TENGEN LTD.　■120　オーサム　ポッサム／©TENGEN INC.　©TENGEN LTD.　■121　SONIC SPINBALL／©1993 SEGA　■120　バトルマニア大吟醸／ビック東海　■121　Pop'n Land／©Sur De' Wave CO.,LTD　■120　ぽっぷるメイル／©SEGA FALCOM 1993　■121　エアーマネジメントⅡ　航空王をめざせ／©KOEI　■121　マッドストーカー／©工画堂スタジオ　■123　餓狼伝説SPECIAL／©SNK CORP.　■123　サムライスピリッツ／©SNK CORP.　■125　ウルティマ失われたルーン2／©ORIGIN System Inc.　©PONY CANYON Inc.　■125　インディ・ジョーンズ／©ココナッツ・ジャパン　■125　幽☆遊☆白書　暗黒武術会編／©TOMY 1993　©冨樫義博／集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ　■127　ソニック＆テイルズ／©SEGA　■127　魔導物語Ⅰ　3つの魔導球／©SEGA　■127　ドナルドダック　4つの秘宝／©SEGA　©The Walt Disney Company　■128　栄光は君に3　高校野球全国大会／©1993 By Artdink　■128　A列車で行こうⅣ／©1993 Artdink　■128　ガンシップ2000／©©1991 Micro Prose Software Inc.　©1993マイクロプローズジャパン　■129　銀河英雄伝説ⅢSP／©1993 QUEST／©1988 BOTHTEC　©1988田中芳樹・徳間書店・徳間ジャパン・キディフィルム　■129　ドラゴンハーフ／©1993 MICRO CABIN CORP.　©1993見田竜介／角川書店　■129　Ms.DETECTIVE／©1993 by DATAWEST,Inc.　■129　提督の決断Ⅱ／©KOEI　■131　レジオナル・パワーⅢ／©コスモス・コンピューター　■131　パワードール／©工画堂スタジオ　■131　フロンティアユニヴァーズ／©BPS　■131　英雄伝説Ⅲ／©日本ファルコム　■132　Ed-Bogas' Music Machine／Copyright 1993 Publishing international A Software Resources International Production　■132　ELFISH-LITE／ELFISH TM and　©1993 Animatek. All Rights Reserved.Licensed to Fujitsu　■133　SCAVENGER／SCAVENGER 4 TM Published under License from PSYGNOSIS LIMITED.　©1993 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS and SCAVENGER 4 TM are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. All rights reserved.　■133　Museum of Museums／©1993 Fototeca Storia Nazionale sas and In-Cat System Srl. All right reserved. Made in Italy.　■133　シュバルツシルトⅣ／©工画堂スタジオ　■133　Lemmings 2／LEMMINGS 2 TM Published under Licence from PSYGNOSIS LIMITED.　©1993 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS and LEMMINGS 2 TM are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used wish permission. All rights reserved.　■134　項劉記／©KOEI　■134　ダイアット・ヴァーグス／©studio インフェルノ　■134　ぶたさん／©1993 JALECO LTD.©DEMPA MICOM SOFT　©M, MISHIMA　■135　Insanity 日本語版／©UV Wave　■135　仮想花札荘／©Units／Tectam, Inc.　■135　キッズパズル／©1993 by GYRO Ltd.／Musical Plan ltd.　■136　Crystal Crazy／©1993 CASADY & GREENE, INC.　■136　SimCity2000日本語版／©1993 Maxis　■136　Spaceward Ho！日本語版／©1990 Delta Tao Software,Inc.　■137　CHUCKLE TIME／©1993 TAIYODO　■137　ファンタジオン／©1993 SCITRON & ART Inc.　■137　V FOR VICTORY Ⅲ MARKET GARDEN遠すぎた橋／1993 Three-Sixty Pacific, Inc. & Atomic Games.　■137　HELL CAB／©1993 by Pepe Moreno　■138　ぼのいぢり／©1993いがらしみきお／"ぼのぼの"映画製作実行委員会　■138　MazeQ／©digiMotion,Inc.　■138　モダン・タイムス／©MCMXXXVI Charles Chaplin Copyright renewed　©MCMLXIII The Roy Export Company Establishment All Right Reserved.　■138　LUNICUS／©1992 W. C. Appleton

GAMEぴあ VOL.5

発行人　盛田隆二
編集人　大野　彰
発行　ぴあ株式会社
〒102　千代田区麴町2-5
電話　03-3261-9111（代　表）
電話　03-3265-1424（販売部）
電話　03-3265-5584（編集部）

印刷・製本　大日本印刷株式会社
定価　880円（本体854円）

STAFF

●Editrial Productions
㈱ケイ・ライターズクラブ
柳沢孝文
朝日幸嗣
小林義人
中根正廣
吉田岳札
荻原佳人
高橋佳奈
㈱ファルス
片岡正典
佐々木理恵
㈲クリックス　エディトルアル
安江　清
㈲山猫有限会社
工藤英人
飯田　仁
シティプレス
細井正利
佐々木隆
高田昌幸

●Writers
坂田　繕
ながたようこ
中島理彦
山下以登
川本　裕（ゲームフリーク）
池亀竜三
久保田説子
田村修二

●パズル制作
あさみ順子
おおやちき

●ステレオグラム制作
天子秀司

●翻訳・構成
㈱ゴッドルーム

●Photographers
橋本　龍
櫻井　勉
天満眞也
大北　学
都築郁夫
野田昌伸

●Model
小野礼子

●Styling
松田容子

●Design
㈱ポパイ
面野かおる
吉村文裕
松尾幸子
㈲バナナグローブスタジオ
島田英明

●Special Thanks to
日本経済新聞社
社団法人日本工業技術振興会
社団法人日本コンピュータ・グラフィックス協会
NHKエンタープライズ
株式会社エイガアル
㈱フェイス
ジャパン・テック・サービス株式会社
TBS VISION
サイトロン・アンド・アート株式会社
東京大学工学部
筑波大学構造工学系／芸術学系
早稲田大学人間科学部
日本ビクター株式会社
河合隆史
内藤啓二
中澤　稔



夢見館の物語

メガ-CD専用
バーチャル・シネマソフト 夢見館の物語（ゆめみやかたのものがたり）
12月10日発売　7,800円 ©1993 SEGA

可能にした
リアリティー
R.シネマ。
続々登場。

光る蝶の魔力と共に現われる
特殊CG画像の世界。

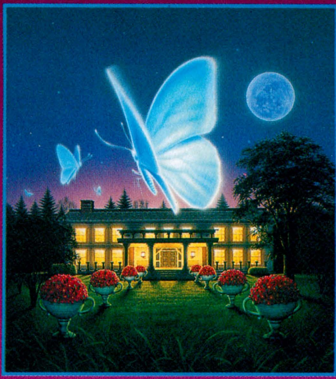


全編に漂う幻想的な雰囲気。そして、不気味で謎めいたたたずまいの洋館。この館の中で何かが起きようとしている…。謎を解く鍵は、画面とサウンドとあなたの洞察力。夢見館で繰り広げられるファンタジック・アドベンチャーゲーム。









いしいひさいちの大政界



国会議事堂を舞台に遊ぼう!
そこは野心と娯楽の殿堂
'94年1月28日発売予定
7,800円（予価）
シミュレーションゲーム
©1993 いしいひさいち・チャンネルゼロ ©1993 SEGA



コンパクトになった
16-BIT高性能マシン
MEGA DRIVE 2
メガドライブ2
好評発売中　12,800円



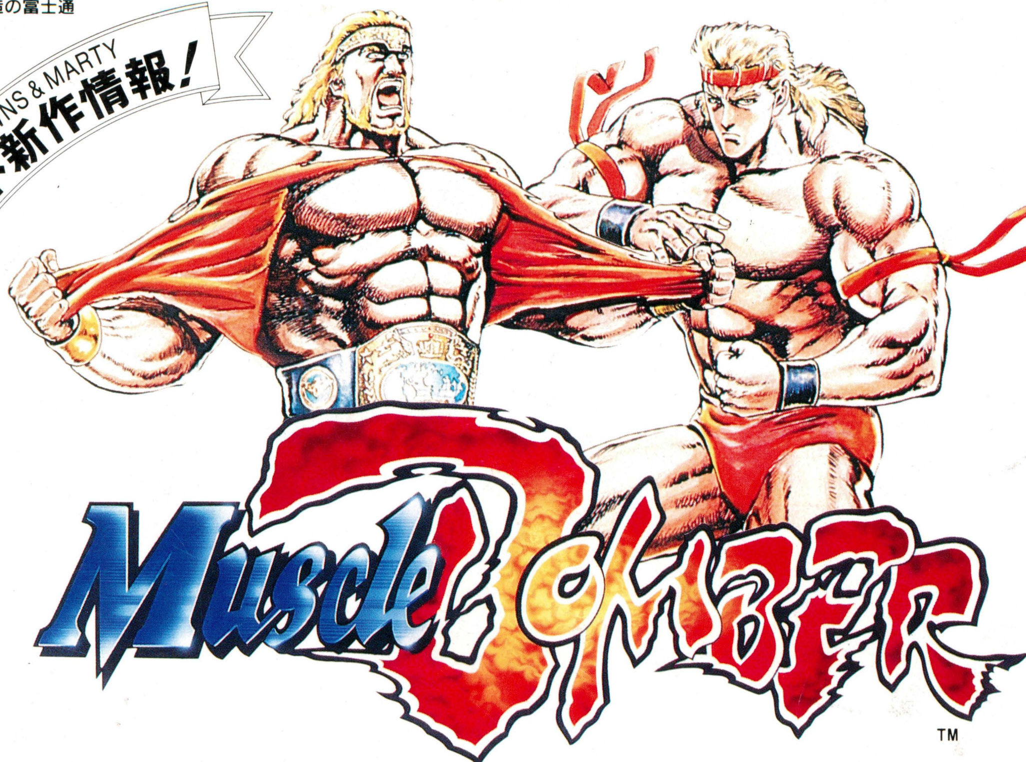
メガドライブのニューハイパー
アタッチメント
MEGA-CD 2
メガ-CD2
※MEGA-CD2のシステムには、別売のメガドライブ2かメガドライブが必要です。
好評発売中　29,800円



6Bコードレス・
パッド搭載
一体型ゲームマシン
Victor　JVC
日本ビクター株式会社
※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。
ビクター
WONDERMEGA
RG-M2
好評発売中　59,800円

夢をかたちに
信頼と創造の富士通

FUJITSU



これは、バトルゲームの革命だ。

THE BODY EXPLOSION

あのマッスルボマーが、FM TOWNSとマーティーで初登場。

あのマッスルボマーが、遂にCD-ROMになって登場。プロレスの実戦以上にリアルな闘いが、今ここに展開される。
この迫力は、まさにバトルゲームの革命だ。さらにスカベンジャー4をはじめ、魅惑のゲームも続々登場。
この冬、FM TOWNSとマーティーは注目度No.1!

MUSCLE BOMBER(マッスルボマー)

総勢10名のレスラー達が繰り広げる、世界最強の男"マスター・オブ・マッスルボマー"を目指す興奮の戦い。本物さながらのバトルと臨場感が楽しめます。

●㈱カプコン●標準価格:9,800円(税別) ©CAPCOM 1993. イラスト/原 哲夫





FM TOWNSソフトコレクション
海外編 39

SCAVENGER 4
(スカベンジャー4)

迫力のバトルフィールドが君を待つ!

SFX映画にも採用されているCGを使った超リアルなシューティングゲーム。自然背景はもちろんボスキャラなどのメカも実物以上の迫力で、君を直撃します。

●富士通㈱●標準価格:9,800円(税別)



マルチメディアパソコン

FM TOWNS II

モデルMX/モデルMA/モデルME/モデルUR

モデルME20(2FD) ………… 198,000円(税別)
モデルME170(2FD、170MBHD)· 268,000円(税別)

※MX、MA、MEについて商品はすべて本体標準価格です。本体標準価格には、TOWNSシステムソフトウェア、キーボードが含まれております。(ただし、モデルURは、キーボードは含まれておりません。)

TVにつなぐCD-ROMプレーヤー



FM TOWNS マーティー
MARTY

本体標準価格 98,000円(税別)パッド1個付き

選んで試せる体験CDプレゼント 今、お店でFM TOWNS/マーティーを買うと、20もの番組が楽しめる「ハイライトCD-20」がついてくる。('94年1月16日(日)まで)

※上記のソフトには近日中に発売のものも含まれます。

FMインフォメーションサービス〔お問い合わせ時間〕10:00AM〜6:00PM 月〜土(祝日を除く) ●札幌(011)222-5476 ●東京(03)3646-0816 ●名古屋(052)261-5141 ●大阪(06)346-5415 ●福岡(092)713-4392

※マーティーの資料をご希望の方は、官製ハガキに資料請求券を貼付し、住所・氏名・年齢・性別を明記の上、右記までお送り下さい。〒100 千代田区丸の内1-6-1 富士通㈱宣伝部「マーティー」係

資料請求券 マーティー係 ゲームぴあⒼ

定価880円(本体854円) 雑誌64323-15 ©ぴあ株式会社 1993 Printed in Japan [redacted]

09 ぴあMOOK game

1994年1月10日発行 発行人・盛田隆二 編集人・大野 彰 発行 ぴあ株式会社 〒102 東京都千代田区麹町2-5 振替=2-43122 Tel.03-3261-9111(代表) 03-3265-1424(販売部) 03-3265-5584(編集部)